

# MEGA

## CONSOLE

**RECENSITI!**

**BOMBERMAN  
SS**

**Nights**  
into dreams...



**FATAL FURY 3**

**MEGA  
ANTEPRIME**

**FIGHTING Vipers**

**TOMB RAIDER**

**VIRTUA  
COP 2**

**PROJECT  
OVERKILL**

**DONKEY KONG  
COUNTRY 3**

*Virtua Fighter*

**POTERE AI PICCOLI!**



NUMERO  
**29**  
ANNO 3  
SETTEMBRE  
1996  
L. 6.000  
FRS 9.00

**FUTURA  
PUBLISHING**

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 26 ART. 2, LEGGE 549/95 MILANO





e d i m e d i a



## PER I VOSTRI ACQUISTI

- La vendita per corrispondenza è regolamentata dal decreto legislativo del 15 gennaio 1992, 50, in attuazione della direttiva n° 85/577 CEE. In materia di contratti negoziati fuori dei locali commerciali.
- Esigete e conservate una copia del buono d'ordine per far valere il diritto di ripensamento.
- Controllate che sia indicata la clausola del diritto di ripensamento e l'indirizzo al quale eventualmente inviare la lettera raccomandata.
- In caso di mancata segnalazione dell'indirizzo avrete 60 giorni di tempo (e non più soltanto sette) per ripensarci.
- Se non siete soddisfatti del vostro acquisto, grazie al diritto di recesso, potete chiedere la sostituzione o il rimborso.

### DISPONIBILI TITOLI PER:

MEGA DRIVE - SUPERNINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - PLAYSTATION  
SATURN - NINTENDO 64

**VASTO ASSORTIMENTO PER ACCESSORI**

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 011/98.13.027

SERVIZIO RIVENDITORI

TEL. 011/98.13.374

**FAX 011/98. 13. 105**



e d i m e d i a





# QUEEN

computer

la nuova rivista  
sul videogioco  
per gli  
Amici del CLUB!



con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

## MEGA DRIVE

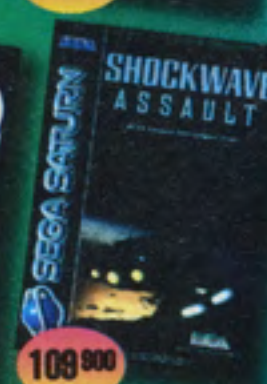


AUSTRALIAN RUGBY	999	(E)
BATMAN FOREVER	899	(E)
COMIX ZONE	109	(E)
COOL SPOT 2 - SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109	(E)
CUTTHROAT ISLAND	109	(E)
DAFFY DUCK	599	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	699	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2	119	(E)
EARTH WORM JIM 2	119	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	599	(E)
FIFA SOCCER 96	109	(E)
GAUNTLET 4	699	(E)
I PUFFI	790	(E)
JOHN MADDEN 96	129	(E)
JUNGLE BOOK	699	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	599	(E)

LIGHT CRUSADER	129	(E)
MICKY MANIA: TOPOLINO 3	999	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	999	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	699	(E)
NBA LIVE 96	109	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	699	(E)
NHL HOCKEY 96	109	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	109	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	999	(E)
PGA TOUR GOLF 96	109	(E)
PREMIER MANAGER	109	(E)
PRIMAL RAGE	699	(E)
SHAO-FU	599	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY	899	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES	699	(E)
STARGATE	599	(E)

STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	599	(E)
SUPER SKIDMARKS	109	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119	(E)
SYNDICATE	599	(E)
THE LION KING	119	(E)
THE STORY OF THOR	109	(E)
THEME PARK	109	(E)
TIN TIN	109	(E)
TOTAL FOOTBALL	999	(E)
TOY STORY	119	(E)
TRUE LIES	699	(E)
VIRTUA RACING	699	(E)
WARLOCK	699	(E)
WINTER OLYMPICS 94	599	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119	(E)

## SATURN



# QUEEN

computer

## software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN  
L.go Turati, 49 - TORINO  
telefono 011-3180700 fax 011-3199158  
aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

## GAME GEAR



## SUPER NINTENDO



90 MINUTE	119	(E)
ASTERIX & OBELIX	129	(E)
BREATH OF FIRE 2	129	(E)
CANNON FODDER	899	(E)
CLAY FIGHTER 2	599	(E)
CUTTHROAT ISLAND	129	(E)
DIRT TRAX FX	129	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 2	139	(E)
DOOM	159	(E)
EARTH WORM JIM 2	129	(E)
FIFA SOCCER 96	119	(E)
FINAL FIGHT 3	129	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	699	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	129	(E)
FRANTIC FLEA	119	(E)
HAGANE	699	(E)
I PUFFI	129	(E)
ILLUSION OF GAIA	799	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	149	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2	899	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	119	(E)

KILLER INSTINCT	999	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION SOCCER	999	(E)
MEGA MAN X 2	129	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109	(E)
MORTAL KOMBAT 3	149	(E)
NBA LIVE 96	119	(E)
NHL HOCKEY 96	139	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	119	(E)
PGA TOUR GOLF 96	129	(E)
PINOCCHIO	139	(E)
POCKY & ROCKY 2	119	(E)
PORKY PIG HAUNTED HOUSE	890	(E)
PRIMAL RAGE	799	(E)
PUZZLE BOBBLE	119	(E)
RISE OF THE ROBOTS	599	(E)
SAI OR MOON	599	(E)
SECRET OF EVERMORE	139	(E)
STARGATE	799	(E)
STREET RACER	999	(E)
STUNT RACE FX	699	(E)
SUPER BC KID	890	(E)

SUPER BOMBERMAN 3	119	(E)
SUPER DROPZONE	899	(E)
SUPER MARIO ALL STAR	109	(E)
SUPER MARIO KART	899	(E)
SUPER MARIO RPG - L'OPERA DEI 7 RE	159	(U)
SUPER PUNCH OUT	899	(E)
SUPER STAR WARS	799	(E)
SUPER STAR WARS - EMPIRE STRIKE BACK	799	(E)
SUPER TENNIS	899	(E)
TETRIS & DR MARIO	899	(E)
THE LION KING	139	(E)
THEME PARK	119	(E)
TOY STORY	159	(E)
TRUE LIES	599	(E)
TURBO TOONS	899	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	119	(E)
WEAPONLORD	109	(E)
WORLD MASTER GOLF	129	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139	(E)
YOSHI'S ISLAND	139	(E)
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST	599	(E)

il QUEEN SHOP  
ti aspetta nella  
NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO  
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI  
MegaDrive-GameGear-32X-Saturn  
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar  
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI  
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

## GAME BOY



ORDINARE È FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT

url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT





## MEGA CONSOLE

N. 29 Settembre 1996

**Direttore Responsabile:** Giampietro Zanga**In Redazione:** Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.**Hanno collaborato:** Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loggisci.**Progetto Grafico:** Stefano Cerioli**Grafica, impaginazione elettronica e Copertina:** Puntografica di A. Valenzano**Amministratore Unico:** Giampietro Zanga**Direttore Editoriale:** Filippo Canavese**Direttore Tecnico:** Piero Dell'Orco**Direttore Pubblicità:** Paolo Pedroni**Direttore Amministrativo:** Giuliano Di Chiano**Produzione:** Daniele Fumagalli**Coordinamento Editoriale:** Massimiliano Anticoli**Sede Legale:**

Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

**Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:**

Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI)

Tel. 02/665281 - Fax 02/66528222

**Prezzo della rivista:** L. 6.000**Arretrato:** L. 12.000**Impianti:** Fo. Li. Graph - Monza (MI)**Stampa:** Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV &amp; Theatrics Software e Apple Macintosh

**Distribuzione:** So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega e Nintendo Magazine System - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega o alla Nintendo

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

Mega Console © 1996 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati. Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Bresso (MI) 1996

## EDITORIALE

## SATURN E NINTENDO 64. IL RESTO? MANCIA...

Secondo una recente indagine condotta dalla Alps Electric - ripresa in Occidente dalle più importanti testate videoludiche - Nintendo 64 avrebbe guadagnato il 6% del mercato videoludico mondiale in meno di un mese. Alla vigilia dell'introduzione della console sul mercato americano (30 settembre), la prospettiva di ulteriori espansioni appare pressoché certa. Ma il dato più eclatante che emerge dalla ricerca riguarda Sony: se Saturn ha perso solo l'1% della sua quota di mercato dopo l'apparizione di

Nintendo 64, lo share di PlayStation è calata tre volte tanto, ossia del 3%. Detto in altri

termini: Sega ha retto decisamente meglio di Sony l'impatto con Nintendo

64. Nel marzo del 1996, Sony controllava

il 48% del mercato videoludico globale contro il 36% di Sega, nonostante il vantaggio di quest'ultima in Giappone. La situazione, ora,

appare estremamente fluida. Questo ovviamente non significa che PlayStation sia destinata all'oblio, bensì che Sega Saturn è vivo e

scalciante, per dirla con i *Simple Minds*. Lo dimostrano i titoli recensiti questo mese: **Bomberman**, **Nights**, **Virtua Fighter Kids**, **Strikers 1945**, senza contare **Tomb Raider**, **Virtua Cop 2** e

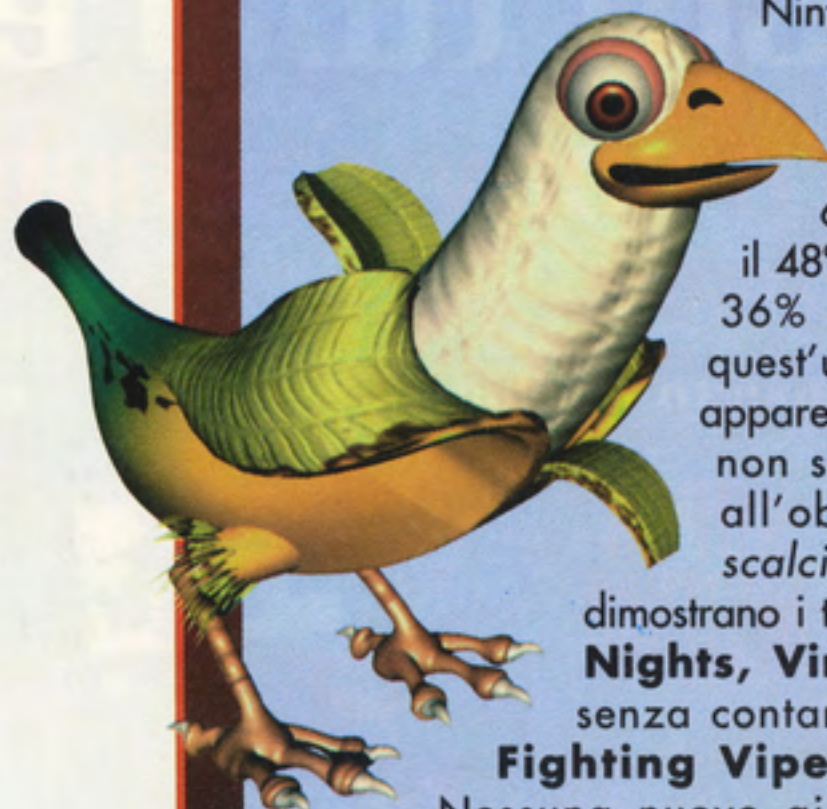
**Fighting Vipers**, presentati in anteprima.

Nessuna nuovo gioco per Nintendo 64 - d'altronde **MEGA Console** è stata l'unica testata italiana a recensire **Super Mario 64** e **PilotWings 64** prima della pausa estiva - ma già sul prossimo numero potrete trovare novità eclatanti. D'altronde, i quattordici titoli a sessantaquattro bit previsti entro la fine dell'anno non sono bruscolini.

Preparatevi a vivere un anno all'insegna del divertimento elettronico.

Preparatevi a viverlo con **MEGA Console**.

La redazione





# RUBRICHE

## MEGAMAIL

8-12

Quattro chiacchiere fra amici tanto per incominciare...

## Q & A

14-15

MBF è pronto a rispondere ai grandi dilemmi della vostra vita...

## SEGA NEWS

16-20

Con cosa ribatte la grande esse alla minaccia a 64 bit?

## NINTENDO NEWS

22-26

L'offensiva Nintendo per il periodo di Natale si preannuncia massiccia

## WALL STREET

98

Il Marco sale, la Giovanna scende... riuscirete a trovare qualche buon affare?

## MEGA TRIX

82-97

Cosa bolle in pentola per voi? I nostri esperti vi hanno cucinato una grandiosa guida a **Super Mario RPG** e la succulenta e ultima puntata della guida a **Shining Wisdom**, il tutto condito con la solita varietà di trucchi

# SATURN

BLACK FIRE	56
BOMBERMAN SS	52-54
FATAL FURY 3	50-51
FIGHTING VIPERS	36-37
FRANK THOMAS BASEBALL	66-67
GHEN WAR	60-61
NIGHTS	44-49
PROJECT OVERKILL	38-39
SONIC WING SPECIAL	62-63
STARFIGHTER 3000	58-59
STRIKER 1945	64-65
TOMB RAIDER	28-33
TORICO	37
VIRTUA COP 2	34-35
VIRTUA FIGHTER KIDS	68-70

# SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY 3	40-42
KEN GRIFFEY	78-79
POWER RANGER	80
PRINCE OF PERSIA 2	76-77
WORMS	74-75

# MEGADRIVE

PRINCE OF PERSIA 2	76-77
WORMS	74-75

# GAMEBOY

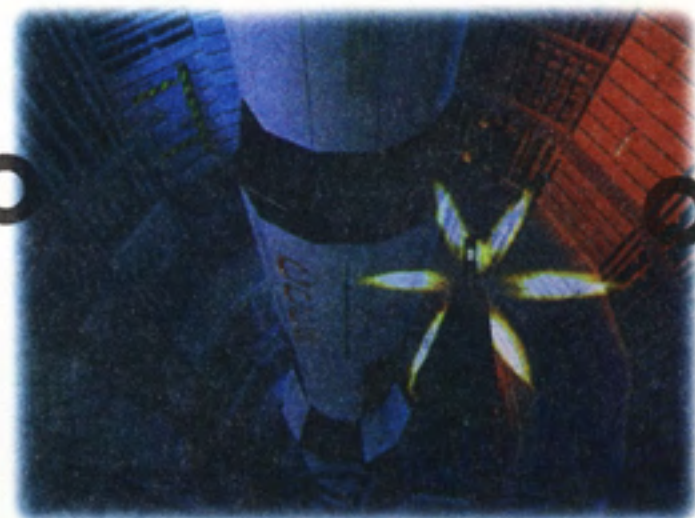
TIN TIN IN TIBET	81
------------------	----







## < GLi SpeCIAlisti!



**ORARI:** 9,30-12,30 15,00-19,30

**LUNEDI' MATTINA CHIUSO**

**TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA**

**RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI**

**SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE**

**TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI**

**GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE**



#### SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
MARIO KART R	PILOTWINGS
STAR WARS	WAVE RACE 64
STAR FOX 64	GOLDEN EYE
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS

**PAGAMENTO RATEALE  
SENZA ANTICIPO E  
SENZA CAMBIALI**

**SPEDIZIONI  
IN TUTTA ITALIA  
CONSEGNA IN  
24H !!!**

#### SOFTWARE SATURN USA

ALIEN TRILOGY	129.000
DESTRUCTION DERBY	129.000
GUN GRIFFON	129.000
NBA ACTION	129.000
NEED FOR SPEED	129.000
NHL POWER PLAY	129.000
OLYMPIC SOCCER	129.000
ROAD RASH	129.000
SHINING WISDOM	129.000
SHOCKWAVE ASSAULT	129.000
SKELETON WARRIORS	129.000
STRIKER SOCCER 1996	129.000
ULTIMATE MK3	129.000

#### OFFERTE SPECIALI !!!

BATTLE MONSTER	49.000
CHAOS CONTROL	99.000
DEADALUS	49.000
GRAND CHASER	49.000
GREATEST NINE	
BASEBALL	49.000
GUARDIAN HEROES	99.000
MAGIC CARPET	99.000
PANZER DRAGON 2	99.000
RACE DRIVIN'	49.000
SEGA RALLY	99.000
STREET FIGHTER ZERO	99.000
VAMPIRE HUNTER	99.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.000

#### NOVITA' GIAPPONESI

BOMBER MAN	129.000
CYBER DOLL	129.000
DEATH THROTTLE	129.000
DECATHLETE	129.000
FATAL FURY 3	129.000
NIGHTS	129.000
PINBALL GRAFFITI	129.000
SONIC WINGS	129.000
SPACE HARRIER	129.000
STRIKER 1945	129.000
TOKYO WARS	129.000
TORICO	129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	129.000
WORLD HEROES PERFECT	129.000
FIGHTIN' VIPER	139.000



# ULTRA 64 SATURN

**NOLEGGIO  
VIDEOGAMES**

### MICROMEDIA A MILANO!!!

**VIENI A TROVARCI IN  
VIALE MONTENERO 12  
ANG. VIA LATTUADA  
(MM3 PORTA ROMANA)**

Tutti i prodotti  
da noi importati hanno  
certificazione



Direttiva E.C. 89/336  
DL. 313 del 27/09/91  
Direttiva E.C. 88/378

#### ACCESSORI SATURN

ADATTATORE USA-JAPAN-EURO	59.000
ANALOG MISSION STICK	149.000
INTERFACCIA 7 PLAYERS	79.000
INTERFACCIA SATURN SNES	69.000
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
JOYPAD INFRAROSSI	99.000
JOYPAD SEGA	69.000
MEMORY CARD	99.000
MODULATORE ANTENNA	49.000
MODULO VIDEO CD	TEL.
MOUSE	89.000
VIRTUA STICK	119.000

#### ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE  
CONSOLES PLUS  
GAME FAN  
EDGE  
JOYPAD  
OFFICIAL PS-X MAGAZ.  
SEGA PRO  
SATURN GAMES KANZEN  
WINDOWS'95 MAGAZINE  
DIMENSION PS-X  
SUPERPLAY  
X-GEN

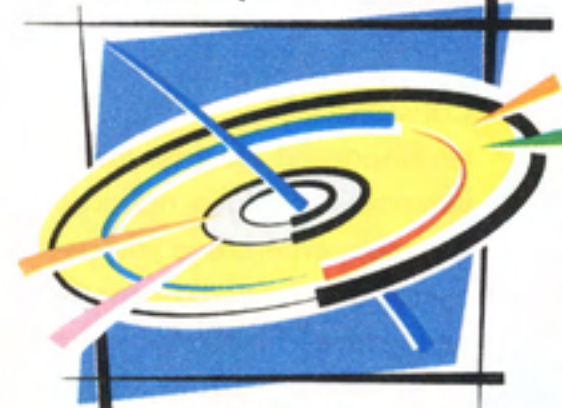
**PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000**

#### ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	TEL.
JOYPAD ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD	TEL.
MODULATORE RF	TEL.

	<b>SATURN JAP 220V</b>	<b>499.000</b>
	<b>SATURN USA</b>	<b>499.000</b>
	<b>ULTRA 64 JAP + MARIO</b>	<b>TEL.</b>
	<b>ULTRA 64 USA + MARIO</b>	<b>TEL.</b>

## MICROMEDIA



MICROMEDIA s.n.c.  
VIALE MONTENERO 12  
20135 MILANO ITALY

**PER ORDINI O INFORMAZIONI:**

**TEL.02/54101064 (5 LINEE R.A.)**

**TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)**

**FAX.02/54101076**



"I STRAP ON MY EAR GOGGLES AND I'M READY TO GO 'CAUSE AT THE BOARDS IS THE MAN THEY CALL MARIO" (BEASTIE BOYS, SURE SHOT, ILL COMMUNICATION 1994)



**U**no dei temi più dibattuti negli ultimi mesi sulle pagine epistolari delle testate videoludiche Futura (MEGA e Super PlayStation Console), riguarda la commistione crescente tra videogiochi e pubblicità. L'inserimento di veri e propri commercials (vedi gli spot digitali in Adidas Power Soccer per PlayStation), ma anche di messaggi più occulti (vedi il logo Pepsi Cola all'interno di Fighting Vipers, Sega) da occasionale è diventato sempre più frequente. L'eccezione è la norma. Raggiungere target specifici attraverso i videogames significa per i pubblicitari la possibilità di colonizzare nuove dimensioni comunicative. Sega Enterprises ha intuito prima di ogni altra compagnia, che sta per nascere un nuovo, forse colossale, business, stringendo una serie di accordi con numerose aziende nipponiche al fine di sfruttare i videogiochi come veicolo promozionale e non come semplice strumento di intrattenimento. Nella versione Saturn di Virtua Fighter Kids si vede chiaramente uno dei personaggi del gioco bere una bibita molto popolare nel paese del Sol Levante, prodotta da una compagnia chiamata

Hakudo. Da mero background (camion della Pepsi Cola in Fighting Vipers), il prodotto pubblicitario diviene addirittura centrale all'interno del gioco. Il prodotto non è più un fattore estrinseco alla situazione ludica, ma diviene sempre più rilevante all'interno del contesto. E' l'inizio di una nuova era? Come cambierà il modo di videogiochi? Aspetto i vostri contributi su queste pagine...

MBF

un 32X, che errore!!!). Recentemente ho tentato in modi svariati di sbarazzarmene per farci un po' di soldi, ma vedendo che non sembra interessare più a nessuno, penso di essere giunto ad una conclusione: lo tengo e gli affianco un Saturn (o un Nintendo 64). Il problema giunge ora: Nintendo 64 o Saturn? Certamente Saturn costa meno, ma Nintendo 64 ha potenzialità che fanno invidia a qualsiasi sistema casalingo. Premetto che il genere di giochi che preferisco sono i picchia-picchia, i giochi di guida e giochi di ruolo, e devo dire che all'epoca ho invidiato i possessori di SNES per alcuni titoli di questo genere. Non vorrei ora ritrovarmi ad invidiare un possessore di Saturn o Nintendo 64... (anche se le ore passate davanti a Sonic sono irripetibili!). Che fare?

Sandro Filippi  
(Ravenna)

Insieme a PlayStation, Saturn è attualmente la piattaforma ideale per gli estimatori dei picchiaduro. Titoli come Virtua Fighter 2 e Virtua Fighter Kids parlano da soli, senza dimenticare Fighting Vipers, Last Bronx, Tohshinden URA che vedremo entro la fine dell'anno. Mi par poi di ricordare che Virtua Fighter 3 uscirà nei primi mesi del 1997 in esclusiva per Saturn... L'offerta di picchiaduro bidimensionali, non è meno valida: titoli come Vampire Hunter, Ultimate Mortal Kombat 3, King of Fighters '95, Street Fighter Alpha 1 & 2 sono in grado di soddisfare anche l'utenza più esigente. I beat'em up più interessanti

per Nintendo 64 sono Mortal Kombat 64, Killer Instinct 64, War-Gods. Sul fronte dei racing games, Saturn può contare su una killer app come Sega Rally e titoli come Manx TT e Daytona USA Remix sembrano estremamente promettenti. D'altra parte, Nintendo 64 potrà contare su Super Mario Kart R, Cruisin' USA e Top Gear Rally di Kemco, senza tralasciare l'atteso F-Zero 2. Namco, inoltre, sta sviluppando Rave Racer. I giochi di ruolo per Saturn sono estremamente vari anche se nessuno di questi ha lo spessore di un Final Fantasy. Prodotti di qualità come Dark Savior, Legend of Oasis, Lunar, Mystaria/Riglord Saga dovrebbero soddisfare anche i fantasy player più esigenti.

Tra i giochi di ruolo annunciati per Nintendo 64 ci sono Super Mario RPG 2, un nuovo episodio di DragonQuest (Enix, 64DD), The Legend of Zelda (Nintendo, 64DD), Mother 3 (64DD), Tales of Phantasia 2 (64DD). Sottoli-

#### DIFFICILE SCEGLIERE

### SATURN O NINTENDO 64?

Carissimo MBF,  
Ho bisogno di qualche tuo illuminante consiglio riguardo a come sperperare la mia pecunia, ovvero quale console acquistare? Finora mi sono "accontentato" di un Mega-drive (a cui ho poi aggiunto





neo - se non fosse sufficientemente chiaro - che la maggior parte dei giochi fantasy saranno disponibili solo per 64DD. Trai da solo le tue conclusioni, ma il mio consiglio passionato è quello di provare direttamente le due console prima di optare per l'una o per l'altra. Ma sentiamo l'opinione dell'onnipresente

BadCat...

I numeri estivi sono quasi sempre un po' strasciati. Il numero 28 di MEGA Console era gattastico, complimenti lattici vivi a tutta la reda, pronintendo, prosegua o prozia che sia. Ok, basta con le cat-zate e veniamo al dunque: Nintendo 64 (non so voi, ma a me Ultra 64 piaceva di più). Sinceramente non ci speravo più: dopo tutti i bidoni, un ulteriore ritardo non mi avrebbe sorpreso più di tanto. Beh, questo è il vantaggio dell'essere pessimisti. Avevo già accarezzato da tempo l'idea di optare per Saturn o PlayStation, ma visti gli ultimi sviluppi, credo che dovrò rivedere i miei piani. Quello che mi importa non è la marca, ma le prestazioni di una console e non mi riferisco solo alla potenza dell'hardware, ma soprattutto alla qualità del software, in diretta relazione al prezzo. Il Nintendo 64 ora costa quanto un Saturn e una PlayStation messe assieme e verrebbe da chiedersi se sia meglio comprare una sola macchina potente oppure due meno poderose. Resta il fatto che non sarà mai possibile videogiocare tutta l'offerta disponibile, visto che permangono numerose esclusive: **Motor Toon GP** per PlayStation, **Daytona USA** per Saturn, **Super Mario Kart R** per Nintendo 64. Resterà sempre qualche buon motivo per invidiare il possessore dell'altra console ed è inutile e infanti-

le mascherare tale invidia come mero disprezzo. Credete forse che quando avevo il Super NES non invidiavo i possessori di Megadrive che potevano giocare con **Sonic**? Credete che non abbia pensato che la compatibilità a retroazione di **Sonic & Knuckles** non fosse una genialata? Credete forse che non ammetterei che **Virtua Racing** per Megadrive è superiore a **FX Trax** per SNES? Posso solo limitarmi a comprare la console che mi fornisca meno motivi per invidiare le altre. Anche se Nintendo 64 è disponibile da qualche settimana, non mi pare il caso di trarre giudizi conclusivi. Aspetto che il Super Nintendo vada in pensione, ma ce ne vorrà di tempo ancora. Furufurufu!

BadCat

#### IL DIBATTITO CONTINUA

### SEGA VS. SONY

Spett.le MBF, sono un vostro affezionato lettore che vi scrive per dire la sua riguardo alla diatriba Saturn Vs. PlayStation. Premetto che ho posseduto PlayStation ed ora mi diverto con un Saturn versione giapponese. Il discorso che molti hanno tentato di fare sulle pagine di MEGA Mail è stato sinora quello di confrontare un colosso dell'elettronica di consumo come Sony contro un'esperta creatrice di videogiochi, ovvero Sega. Riguardo alla discesa in campo videoludica della prima, molti si sono espressi con lodi e pareri elogianti per quanto riguarda l'hardware estremamente potente e economicamente accessibile, altri si sono espressi favorevolmente per quanto riguarda la politica di marketing svolta in maniera egregia dalla casa nipponica che si è dimostrata vincente a livello planetario. Altri ancora invece hanno apprezzato l'esclusività dei

prodotti Namco, ottime conversioni di celebri coin-op. Tutte queste considerazioni sono valide e discutibili, tuttavia cosa manca al 32 bit Sony per imporsi definitivamente sul mercato? Personalmente per rispondere a questa domanda ho ripensato alle affermazioni del rappresentante SCEJ fatte alla presentazione ufficiale della macchina sul mercato nipponico, cioè che la macchina che stavano per proporre al grande pubblico sarebbe stata una vera e propria rivoluzione, ma che tutto quello che sapeva fare lo aveva già fatto ed ottenuto con i primi giochi presentati. E per allora questa politica fruttò, basti pensare all'incredibile conversione di **Ridge Racer** che tenne incollati al video centinaia di videogiocatori, me incluso. Il problema però è che da allora la Sony non ha fatto altro che sostenere la sua macchina con software di ottimo livello ma poco differente - qualitativamente parlando - rispetto ai primi titoli usciti, se non dal punto di vista meramente grafico. Per quanto invece è possibile dire su Sega e su Saturn ci sarà utile ripercorrere la sua storia in pochi momenti. Nel Natale 1994 Sega of Japan lancia sul mercato la nuova rivoluzionaria macchina a 32 bit desti-

nata a cambiare il modo di videogiocare (veramente è stata lanciata il 22 novembre... ndr). Il lancio contemporaneo della macchina con un titolo come **Virtua Fighter** scatena la fantasia dei videogiocatori entusiasti del fatto di poter giocare ad un coin-op del prezzo di oltre 10 milioni su una macchina che ne costa uno; alcune incertezze di programmazione fanno tuttavia riflettere gli esperti, sebbene tali bug presenti nel gioco vengano attribuiti alle scadenze temporali cui i programmatori erano sottoposti. Nei mesi successivi il Saturn vende più della PlayStation sebbene il software che lo accompagna sia ad un livello qualitativo nettamente inferiore, si annuncia intanto l'uscita della conversione di **Daytona USA**, vero e proprio esame che il Saturn sosterrà in seguito. Passa il tempo e la

PlayStation mostra gli artigli raggiungendo e sorpassando nelle vendite la macchina Sega. Esce finalmente **Daytona USA** con risultati eclatanti per la Sega, che prende di nuovo il posto di testa per quanto riguarda vendite (non è proprio così, ndMBF). Il gioco, sebbene le riviste specializzate lo premiano con voti elevatissimi (almeno la maggior parte) è scadente e mostra tutti i limiti della macchina Sega e del suo sistema operativo. In questo momento in cui la Sega si trova in difficoltà, la Sony avrebbe dovuto fare uscire 3 o 4 titoli del solito livello qualitativo per seppellire definitivamente l'avversaria, purtroppo per lei però perde il treno e dà tutto il tempo alla mamma di **Sonic** di rialzarsi e rinverdire di nuovo. Estate 95: Sega annuncia un nuovo sistema operativo in grado di sfruttare al meglio le capa-

## FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12  
(VICINO PIAZZA ADRIANO)

TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

#### NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO  
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X  
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO  
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE

TELEFONATE!!!

#### S. NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2	E	128000
FIFA SOCCER 96	E	108000
INT. S.S. SOCCER DELUXE + ADAT.	E	118000
MICROMACHINE 2 TURBO	E	98000
MORTAL KOMBAT 3 + ADATTATORE	U	118000
MORTAL KOMBAT 3	E	124000
NBA 96	E	108000
NBA GIVE'N'GO	J	104000
NOVANTESIMO MINUTO	E	108000
OLYMPIC SUMMER GAMES	E	TEL
YOSHI'S ISLAND	E	118000
OCCASIONI DA LIRE		30000

#### SATURN

BAKU BAKU ANIMAL	J	108000
	E	98000
	E	108000

## NOVITA'

OLYMPIC GAMES	E	94000
PANZER DRAGON 2	J	108000
STREET FIGHTER ZERO	J	104000
VAMPIRE HUNTER	J	118000
VICTORY GOAL 96	J	108000
OCCASIONI DA LIRE		48000

#### MEGA DRIVE

ALIEN SOLDIER	E	84000
EARTH WORM JIM 2	E	108000
LIGHT CRUSADER	E	94000
OLYMPIC SUMMER GAMES	E	94000
TOY STORY	E	104000
OCCASIONI DA LIRE		19000

#### NEO GEO CD

GIOCHI NUOVI A PARTIRE DA LIRE		38000
--------------------------------	--	-------

CONSOLE  
S. NINTENDO  
da £. 138.000

CONSOLE  
MEGA DRIVE  
da £. 124.000

SATURN  
EURO - JAP - USA  
telefonare

NINTENDO 64  
JAP - USA  
telefonare

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI  
SPEDIZIONE DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA  
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

**ECCEZIONALE!!!**  
**PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI**



cià 3D della sua console. Annuncia contemporaneamente anche una serie di ottime conversioni tra cui la triade **Virtua Fighter 2**, **Sega Rally** e **Virtua Cop**. Arriva Natale 95 e la sfida si gioca tutta tra le due parti. La Namco introduce **Ridge Racer Revolution**, ma non riesce a convertire in tempo **Tekken 2**. Tuttavia la macchina Sony è supportata da ottimi prodotti che mantengono le vendite buone. Purtroppo per lei però, non basta e la Sega si gioca le sue cartucce migliori: **Sega Rally**, incredibilmente fedele all'originale con aggiunte che ne migliorano la longevità e lo adattano al mercato home, **Virtua Cop**, praticamente uguale al coin-op con l'aggiunta della pistola a raggi infrarossi nella confezione, **Virtua Fighter 2**, qui la classe Sega si impone sul resto portando a casa di tutti noi un coin-op da bar la cui scheda costa più o meno come 15 Saturn messi insieme, perdendo pochissimo per quanto riguarda l'aspetto grafico. Come possiamo ben vedere la Sega ha fatto ciò che la Sony non poteva fare, ha evoluto la sua macchina attraverso il suo software. Questa mossa vincente farà sì che Natale 96 vedrà la definitiva fine dell'era Sony che rivedremo solamente nel '97 (Playstation 2). Questo Natale, infatti, Sega avrà pronte per la sua macchina una serie di conversioni eccellenti (**Manx TT**, **Indy 500**, **Virtua Cop 2**, etc.) (**Indy 500** è stato cancellato, ndr), per non parlare poi di cosa ci regalerà quest'estate e questo inverno (**Daytona Remix**, **Virtua Fighter Kids**, **Sonic EXTREME**, **Sonic Fighters**, **Virtual On**). Questo Natale il mercato vedrà di nuovo l'opposizione tra Nintendo e Sega, sempre che la Nintendo non commetta qualche errore con il suo N64 sottovalutando la concorrenza. Per quanto riguar-

da l'M2 credo che alla fine risulterà solo un'ottima scheda 3D per PC, e non vedrà mai la luce con parvenze di console. Ora ti lascio e aspetto risposte e critiche, sempre ben accette. Perdonami per la lunghezza della lettera, ma ho fatto il possibile. Ciao e auguri per la rivista.

Caligola

Mitica redazione di Mega Console, chi vi scrive è un felice possessore di Saturn. Vorrei ribattere alle affermazioni di Paolo Boschin apparse sul numero 27. Prima di tutto vorrei dire che nonostante l'inizio in sordina di Saturn rispetto a PlayStation (colpa di Sega che non aveva a disposizione un sistema operativo adeguato), ho sempre riposto la massima fiducia in Sega, sostanzialmente perché possiede i migliori sviluppatori al mondo, a differenza di Sony, e può contare su conversioni esclusive di splendidi coin-op. Ora le cose stanno cambiando e Saturn ha recuperato tutto o quasi il suo handicap in America ed Europa e sta guadagnando un certo vantaggio in Giappone grazie a una nuova ondata di titoli di forte richiamo molto ben realizzati e soprattutto giocabili, cosa che a mio avviso non si trova nell'80% del software per PlayStation. Saturn ha una marcia in più per ciò che concerne la grafica bidimensionale (vera croce di PlayStation) e credo sia un bene, visto che i migliori titoli tridimensionali non sono nemmeno lontanamente in grado di coinvolgere e divertire quanto

i titoli a due dimensioni. Credo inoltre che anche per ciò che concerne il software tridimensionale, l'offerta Sega sia più che valida (vedi **Sega Rally**). Caro Paolo, prima di vendere Saturn alla concorrenza ti consiglierei di pensarci non una, non due, ma tremila volte. Certo, Sega non dispone di capitali paragonabili a quelli di Sony, ma quello che conta davvero è la qualità dei giochi, non la qualità degli spot pubblicitari. Poi non capisco come tu possa affermare che Saturn sia destinato a diventare una console per picchiaduro, visto

che già ora la softeca Saturn è assai più varia rispetto a quella di PlayStation. Per quanto riguarda **Resident Evil**, una conversione non è da escludere, magari in forma migliorata (vedi **Ultimate Mortal Kombat 3**).

Tibo Turi (Pistoia)

Le schermaglie tra i possessori di Saturn e PlayStation proseguono e la disponibilità del Nintendo 64 sul mercato italiano probabilmente renderà ancora più infuocato il dibattito.

64 ha totalizzato oltre 500,000 unità in una settimana: la sfida è aperta e non è detto che il trionfatore sarà un solo sistema. D'altronde, la storia videoludica insegna che la coesistenza di due sistemi non solo è possibile, ma nella stagione dei sedici bit ha rappresentato la norma. Se questa situazione sia destinata a durare o meno, al momento non appare chiaro: l'offerta ludica di Saturn, PlayStation e Nintendo 64 è ottima e la riduzione del prezzo dell'hardware rende credibile l'ipotesi di un'ulteriore espansione del mercato videoludico. M2 rappresenta un'incognita, ma la domanda che ci poniamo a questo punto è se ci sia ancora spazio per un quarto contendente...

#### SUCCEDERE ANCHE QUESTO

### SFOGO DI UNA NOTTE DI MEZZA ESTATE

Caldo all'alba del 14 luglio, alba è una parola grossa è l'una e 1/4 e dopo un bel film di Spike (L'unico che mi è veramente piaciuto è Do the Right Thing. Crooklyn è ok. Jungle Fever e Clockers sono terribilmente lenti. Mo' Better Blues l'ho trovato addirittura noioso. Girl Six è penoso. A Lee preferisco il primo Singleton, quello di Boyz in the Hood. Già con Poetic Justice sono rimasto un po' interdetto. L'università dell'Odio, poi, è di un bozzettismo pauroso: i personaggi sono così stereoti-



to epistolare. Ci tengo a sottolineare che la redazione di MEGA Console, non supporta alcuna piattaforma acriticamente, ma si limita a videogiocare e giudicare l'attuale produzione. Saturn e PlayStation hanno venduto assieme oltre sei milioni di pezzi in Giappone: un simile risultato non sarebbe stato possibile senza software convincente. Nintendo



pati. Menace To Society, targato Hughes Bros, rulla alla grande. Anche il successivo, Dead Presidents non era male. Fresh e Juice sono massivi e... er, scusate, mi sono lasciato trasportare... ndMBF) mi stavo aspettando per Tyson quando vengo a sapere che l'hanno rinviato... mi attacco ad IntertrombaNet perché stanotte doveva esserci l'inaugurazione del sito ufficiale dei Cure, ma niente, ho preso lo spumante per niente... Anzi a qualcosa potrebbe benissimo servire lo spumante, a celebrare la morte del bitmap assortito a favore dei poligoni texturizzati, il brutto è che non so se essere contento, insomma non mi sono mai lamentato troppo dei vari **Streets of Rage**, anzi a ben vedere ne sento non poco la mancanza (in quel marzo/aprile del '94, voi di MEGA nell'anteprima di **SoR3** MD annunciavate l'uscita prossima del 4° capitolo only-on-Saturn... ricordi?) (Già, un po' come Consolemania che aveva annunciato **ThunderForce V** nella recensione del quarto episodio... ndMBF) ed ora non si trova un picchia a scorrimento neanche a pagarlo oro (tanto ormai i prezzi dei giochi, CD o non CD, sono quelli), fortuna che **Guardian Heroes** è una realtà. Mi lamentavo comunque del fatto che ingiustamente il fratello vettoriale del pixel ha preso il sopravvento in qualsiasi tipo di gioco, basta che mi mettano anche **Puzzle Bobble** con le sfere ellittico-poligonali e poi mi do alla pesca. Qualche anno fa sbavavo sui fondali di **Fatal Fury 2** allo stesso livello di quanto adesso sbavo sul cabinato di **Soul Edge** (forse è meglio che la smetta perché poi mi tocca riprendere i gettoni ai poveretti che giocando scivolano sul fiumiciattolo spaccandosi il polso). Non dico che bisogna smetterla col poligono (di tiro?) ma forse qualche beat-em-up alla **King of Fighters** in più non farebbe male - per PlayStation oltre a quello e a **Vampire** non ab-

biamo altro, sai dov'è finito lcs-Men? - anche i platform, trovo **Jumping Flash** non è niente male ma **Rayman** lo trovo più divertente e spero che il seguito con la grafica renderizzata non rovini qualcosa! Non è giusto! Insomma, quando si sono visti i primi giochi utilizzando grafica poligonale, i tanto decantati coin-op 3D dei quali capostipite fu **Virtua Racing** (o **Hard Drivin'**?), non pensavo che presto saremmo arrivati alla soppressione del bitmap... Povero bitmappino, solo la SNK ha continuato con la sua filosofia del pixel, sfornando **Samurai** a iosa e **King of Fighters** rinnovati ormai da due anni (probabilmente la SNK ha continuato con il 2D per limitazioni tecniche, ma fa niente). Quello che voglio dire è che finora nessuno ha detto che la grafica 3D migliora tutto così drasticamente, mi diverto con **Tekken** non più che con un buon **Street Fighter** o **Fatal Fury d'annata** (**Fatal Fury 2/Special**) e **F1** (Geoff Crammond) è probabilmente meno divertente di **Ridge Racer**, ma non di molto. Vabbé, passi per i giochi di guida, ma che adesso di picchiaduro e platform "tradizionali" su console come PlayStation non se ne trovano più è uno schifo; fortuna che ci sono **Ray Man** e **Vampire**, aspetto con molta trepidazione **King of Fighters**. Insomma mi sono rotto di vedere quintali di texture appiccicate qua e là con Gouraud shading piuttosto che fonti di luce precalcolate e renderizzazioni varie (perché, erano brutti i megafondali dei beat'em up alla **Fatal Fury**, con cascate e folle urlanti assortite??!) Su la mano quanti preferiscono **Donkey Kong Country** a **Super Mario World 2**... Non dico che bisogna ritornare al bitmap in tutto, solamente ci vuole un po' di equilibrio. Ecceccavolamente tuo,

Mattia Ravanelli (Zave).  
mattrava@iol.it

# KICKSTART

## SHOP AND MAIL

Videogames & Culture

**VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
CON SPEDIZIONI VELOCI  
ED IMBALLAGGI SICURI**

**Tel: 011/6496182 \* 6498494 Fax 011/6496178**  
**VIENI A TROVARCI OPPURE TELEFONA !**

**TUTTI GLI ARTICOLI SONO ORIGINALI E GARANTITI**  
**Per i prezzi delle console telefona subito !!!**

**NINTENDO 64**  
**DISPONIBILE !!!**



**CHIAMA  
SUBITO !**

**+ MARIO 64 O PILOT WINGS 64**



**EXPLORER  
L. 49.900**

**TERMINATOR  
L. 54.900**



**SPRINTPAD  
TRASPARENTE  
L. 29.900**

**ACTIONPAD  
L. 24.900**

**SATURN**

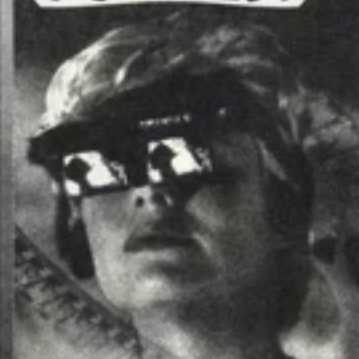
**NIGHTS SAT + CONTROLLER**  
**STRIKER 1945 SAT**  
**FATAL FURY 3 SAT**  
**SHINING WISDOM SAT USA** L. 125.000  
**NEED FOR SPEED SAT USA** L. 125.000  
**ROAD RASH SAT USA** L. 125.000  
**GOLDEN AXE DUEL SAT USA** L. 99.000  
**POWERPLAY HOCKEY S.USA** L. 125.000  
**GALAXI FIGHT SAT USA** L. 119.000

TEL.  
TEL.  
TEL.

**DA KICKSTART TROVI  
I MIGLIORI TITOLI,  
ACCESSORI E NOVITA'  
ANCHE PER GAME  
BOY, GAME GEAR,  
PLAYSTATION.**



**(-GLASSES)**



**PER L'IMPIEGO  
RIVOLUZIONARIO DI: TV,  
VIDEOREGISTRATORE,  
CD ROM, CONSOLES SONY,  
SEGA, NINTENDO.**



**MISSION STICK  
L. 169.000**



**VIRTUA STICK  
L. 135.000**





**I picchiaduro bidimensionali mi hanno fracassato gli zebedei. I picchiaduro in generale mi hanno fracassato gli zebedei. No, non sento la mancanza (dei picchiaduro, non degli zebedei). Il bitmap è un po' come il bianco e nero per il cinema o la fotografia: non è morto, è solo passato di moda. Fra qualche tempo, i giochi in bitmap saranno considerati artistici, puri, autentici. F1 e Ridge Racer sono prodotti così diversi che non mi pare proprio il caso di confrontarli.**

## UPDATE

## TIPOLOGIE VIDEOGAMICHE

Buon giorno a tutti, tranne che a me, chiaramente. Sto scrivendo per segnalare una nuova tipologia dei videogiochi oltre a quelle citate sui numeri 25 e 26 della vostra splendida rivista. Sto parlando della categoria degli SFIGATI. E' una razza in via di estinzione a causa

dell'alto numero di suicidi, io sono uno dei pochi sopravvissuti. In effetti, direte voi, darsi dello sfigato è già da sfigati... Ma procediamo, suavia. Vi racconterò la mia situazione. Da mesi sto risparmiando per comprarmi una console, con grandi difficoltà viste le spese varie (ragazze, birre, macchina assetata di benzina). Meno male che vivo da solo... Poi l'altro giorno prelevo otto carte da 100 per pagare il Sega Saturn acquistato per corrispondenza a Milano, versione 2.0, giapponese. Una tostata, insomma. Doveva arrivarmi oggi, invece mi è stato recapitato ieri (un servizio di consegna eccezionale, capirete). Apro la confezione, prelevo la console, il CD, il manuale etc. Comincio a leggerlo (si fa per dire). NB: A QUESTO PUNTO SCONSIGLIO LA LETTURA DELLA MISSIVA ALLE PERSONE FACILMENTE IMPRESSIONABILI. Ok, ci siete ancora? Allora, apparentemente tutto bene. Collego la spina alla presa di corrente. Do' un'occhiata alla pubblicità apparsa su MEGA e leggo SATURN JAP 220v e mi dico "certo che 'sti giappo pensano proprio a tutto". Chiamo a raccolta amici e conoscenti per assistere al solenne momento dell'accensione della macchina, apro una bottiglia di vodka alla pesca conservata per un'occasione simile e infilo il CD di **Sega Rally** nell'apposito disc tray. Siamo al grande momento. Tutto pronto. Mi siedo. Impugno il joypad. Premo POWER. L'ultima cosa che ricordo è la paurosa fiammata che ha avvolto la console. Salta la luce, un macello. Le ottocento carte spese per la console evaporano in

un batter d'occhio. Se non fossi stato seduto, sarei crollato a terra svenuto. Mi cade l'occhio sulla confezione del Saturn. Una scritta piccolissima dice "questa console non deve essere utilizzata al di fuori del Giappone". A questo punto, corro dall'elettricista e questo mi dice che è saltato semplicemente un fusibile e lo posso sostituire in pochi minuti. Questo ieri.

Manta '73

## CHI L'AVREBBE MAI DETTO?

## CASI UMANI

Fantastica redazione di MEGA Console, mi chiamo Alessio Cosolo, è la seconda volta che vi scrivo (la prima non mi avete pubblicato) ma ci riprovo, ribadendo che siete fantastici. Le mie preferenze si orientano soprattutto sui platform games e premetto che ho collezionato quasi tutti i **Sonic** per Megadrive. Vorrei evidenziare alcuni difetti dei platform di **Sonic**. Ho constatato che il grande difetto che possiede ognuno dei platform provati sta nel fatto che giocarci risulta divertente solo PRIMA di finirli, ma una volta che sono stati scoperti tutti i segreti, passa la voglia di giocarci. Infatti, ormai si conoscono già tutti i livelli in quanto giocati in precedenza e quindi il gioco diventa qualcosa di nullo. Ma che c'entra **Sonic? Sonic**

c'entra perché di tutti i giochi che ho provato, una volta finito uno degli episodi di **Sonic** diventa il più noioso in assoluto. Non voglio criticare affatto il mio riccio preferito, ma voglio far notare questo piccolo difetto. Se ho offeso qualcuno, chiedo scusa, gentilmente.

Alessio Cosolo  
(Gorizia)

**Ehm, sì, certo. Avanti un altro...**

## OMISSIONE IMPOSSIBILE

## IL PRESIDENTE BUSHNELL

Carissimo Matteo, per trovare un nesso fra l'Aristo di Bushnell, la conversione della Lego al digitale e la morte (omicidio?) di Colby (Mega Mail #27), bisogna necessariamente fare qualche passo indietro nella nostra storia fino ai primi anni della Guerra Fredda. In quel periodo Bushnell, in realtà Buscalinov, spia russa del KGB, realizzò una trasposizione videoludica della tesa situazione politica mondiale: **Pong!** Le due bacchette, infatti, rappresentavano le due superpotenze (l'America a sinistra dello schermo, l'altra a destra) in un perpetuo scambio di minacce ed avvertimenti (pallina). Il videogame in sé poi svolgeva anche una funzione di propaganda politica comunista. Dopo un certo numero di incontri però una routine se-

greta progettata dal compagno Alexey "Tetris" Pajintov disabilitava la collisione sulla bacchetta americana (sinistra) consentendo al giocatore "russo" (destra) di vincere con facilità (adesso mi spiego perché mio fratello mi batteva sempre!) La ricezione del messaggio subliminale da parte di milioni di videogiochi americani e non, era quindi assicurato: "la Russia vincerà". **Pong** era anche un sofisticatissimo programma utilizzato dai rossi per smascherare eventuali infiltrati a stelle e strisce. Alla presunta spia veniva offerto di giocare una partita al suddetto gioco, con la facoltà di scegliere se giocare a sinistra o a destra dello schermo. Optando per la bacchetta sinistra (America) il malcapitato veniva immediatamente messo al muro (senza neanche un'ultima partita!!!). **Pong** era quindi una sorta di subdola macchina della verità antispionaggio. William Colby lo sapeva, aveva estorto abilmente queste info dall'ex-maggiore del KGB, Oleg Kalugin, durante la loro collaborazione a **Spycraft**, ed è stato ucciso per questo (non per **Spycraft**, per le info!). Adesso che il piano dei russi è saltato, la Lego, apparentemente innocua ditta di mattoncini colorati, ma in realtà, succursale danese del KGB (LEGO è l'anagramma di OLEG), si appresta ad invadere il mercato videoludico, con l'appoggio criptato dell'Aristo, allo scopo di manipolare, attraverso programmi multimediali, le giovani menti di tanti piccoli, ignari videoplayers e renderli, di fatto, perfette spie russe! Oops! Qualcuno mi osserva, meglio smettere... penso di averti detto abbastanza e poi non vorrei fare la stessa fine del povero Colby anche perché un conto è annegare nel Potomac un altro fra la coltivazione di cozze tarantine, too bad!!!

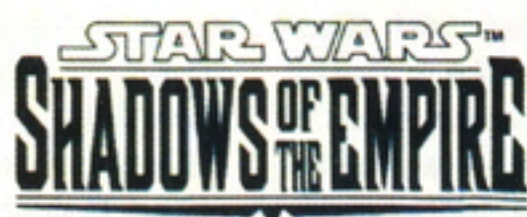
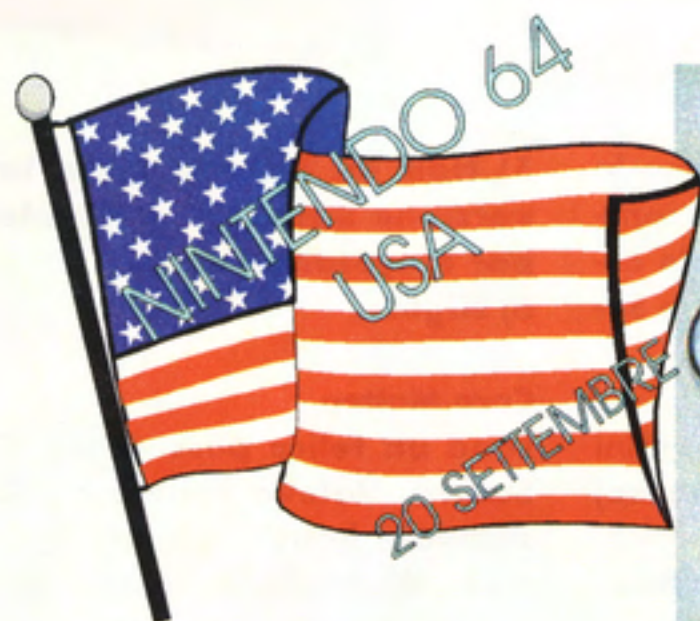
Marcello Cangialosi  
morpheus@power.peg.it





# JOYSTICK

*fun*



DISPONIBILE VIDEOCASSETTA CON TUTTE LE NOVITA'  
GIAPPONESI ED AMERICANE

MILANO V. Lorenteggio, 38 Tel. 02 - 48.95.28.21  
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

tutti i marchi registrati appartengono ai legittimi proprietari



**S**i riparte, raga. Il Nintendo 64 ha praticamente monopolizzato l'interesse dei lettori, molti dei quali sono fan Sega rimasti ammaliati dalle prodezze tridimensionali di Super Mario. In queste settimane siamo stati letteralmente sommersi dalle vostre missive. Se avete qualche dubbio sul vostro passatempo preferito, non esitate a contattarci attraverso lettera, fax, e-mail o telefono. In dettaglio:



**posta** Q&A - MEGA console  
Futura Publishing  
via XXV Aprile, 37  
20091 Bresso (Mi)

**e-mail** mbfil@mbox.vol.it

**telefono** 02/66528333  
**MERCOLEDÌ DALLE 15 ALLE 17 PER INFORMAZIONI VARIE**  
**VENERDÌ DALLE 16 ALLE 18 PER TRUCCHI E SOLUZIONI**

**fax** 02/66528222

Caro Matteo,  
il mio negoziante di fiducia sostiene che le versioni americane del Nintendo 64 in uscita settembre non saranno incompatibili con quelle nipponiche perché l'inserimento del chip di riconoscimento della nazionalità richiederebbe troppo tempo e alzerebbe i costi di produzione e Nintendo pur di evitare ulteriori ritardi sarebbe disposta a commercializzare lo stesso le console. Lo puoi confermare?

Davide Prancini  
(Piacenza)

Questa voce circola già da qualche tempo e sembra proprio che il tutto sia destinato ad avverarsi! Nintendo aveva fatto sapere che le versioni americane e giapponesi della console sarebbero state incompatibili tra loro ma è quasi ufficiale che ritornerà sui suoi passi. Sessantaquattresisti, è la manna per voi!

Caro emmebieffe,  
avevo intenzione di comprare un Nintendo 64 non appena sarà disponibile la versione americana. Essendo un fanatico dei vecchi action game come Bubble Bobble, Bomberman e Snow Bros, volevo sapere se c'è qualche speranza di vedere questi titoli sul 64-bit Nintendo (dopotutto Bomberman è stato convertito per Saturn).



Clamoroso! Le versioni USA e Jappo potrebbero essere compatibili!



Per i titoli che non avranno lo split-screen, Nintendo commercializzerà un link cable come hanno già fatto Sony e Sega?

Gianluca Braghini  
(Castellanza)

Acclaim ha realizzato Bubble Bobble Trilogy per Saturn e PlayStation ed è probabile che vedremo il mitico platform Taito anche su Nintendo 64. Hudson Soft ha già confermato Bomberman 64. Il gioco vanterà una grafica interamente renderizzata e sarà disponibile nei primi mesi del 1997 insieme a Super Pro League 64 (una simulazione di baseball). Non ho nessuna info su una versione a 64-bit di Snow Bros. Nintendo ha lasciato intendere che l'opzione di link sarà implementabile attraverso il 64DD.

Caro MBF,  
salto i meriti complimenti perché ho una tonnellata di domande riguardanti il gioiellino Sega:

- 1) Com'è Magic Carpet su Saturn?
- 2) Marvel Super Heroes verrà convertito per Saturn?
- 3) Vale la pena di comprare Panzer Dragoon 2?
- 4) Cos'è D?
- 5) Alien Trilogy è meraviglioso?
- 6) Cosa mi consigli tra Earthworm Jim 2 e Nights?

Claudio Rossoni

- 1) Molto buono.
- 2) Yep!
- 3) A mio avviso, sì.
- 4) Un'avventura grafica realizzata dai Warp e pubblicata in Europa da Acclaim.

5) Non ho ancora visto la versione Saturn. L'originale per PlayStation è ok.  
6) Nights.

Caro Matteo,  
sono un felice possessore di Saturn. Volevo sapere quali software house hanno acquistato da Sega la licenza del Model 2 e se usciranno per Saturn Ghouls'n'Ghosts e Last Bronx.

Michele  
(Aosta)

Le case che sviluppano coin-op basati su Model 2 sono Data East e Jaleco. Tra i titoli che Capcom avrebbe intenzione di realizzare per Saturn ci sono Ghouls'n'Ghosts e Resident Evil. Il picchiaduro dell'AM3 è basato sull'hardware ST-V (tecnicamente simile a quello di Saturn), il che significa che una versione per la console a 32-bit Sega è più che probabile.

Caro Matteo,  
siamo sinceri: a parte Super Mario 64 e Super Mario Kart R, quali sono le altre killer application per Nintendo 64? Non mi sembra che gli altri titoli presentati a Los Angeles siano poi così rivoluzionari, soprattutto quelli sviluppati da case come LucasArts e Acclaim, non credi?

Ivano Precetta  
(Catania)

Sono d'accordo. La stessa Nintendo non è assolutamente soddisfatta dei progressi compiuti fino a oggi dalle case esterne per ciò che concerne il software a 64-bit. Yamauchi è stato addirittura lapidario sui primi venti giochi che sa-



ranno introdotti sul mercato nipponico entro la fine del 1996, sottolineando che solo tre di questi avranno una qualità paragonabile a quella di Super Mario 64. Per questo motivo, Nintendo ha deciso di creare una sorta di "super dream team" che riunirà solo una decina di sviluppatori. Gli "eletti" riceveranno una serie di "lezioni di programmazione" e ragguagli tecnici dai team che hanno realizzato Super Mario 64 e PilotWings 64.



Il boss finale di Super Mario 64 è il Maestro in persona, Shigeru Miyamoto! (videomontaggio di Marcello Cangialosi, Taranto)

Caro Matteo, sono un fortunato possessore di Nintendo 64, che ho acquistato per corrispondenza dopo mesi di sacrifici e rinunce. Sono rimasto assolutamente soddisfatto del mio acquisto: Super Mario 64 è uno dei migliori giochi che abbia mai visto! Lo avete già finito?

Antonio "Killer Instinct" Alessi  
(Palermo)

Super Mario 64 è un gioco assolutamente enorme. Il completamento richiede almeno 36 ore di gioco, ma questo raccogliendo un numero di stelline molto basso e saltando a piè pari la maggior parte delle locazioni segrete. Il gioco ha differenti finali a seconda del numero di stelline raccolte. Howard Lincoln, presidente di Nintendo of America, ha affermato che per scoprire tutti i segreti

di Super Mario 64 sono necessarie almeno 60 ore di gioco...

Spettabile MBF, sono un ragazzo di 26 anni appassionato di videogames e ti scrivo perché sono sette mesi che seguo con molto interesse la vostra rivista e in particolare l'evolversi di Nintendo 64. Passiamo subito al dunque. Sono andato a informarmi sul prezzo della nuova console Nintendo in un negozio della mia città e vuoi sapere che prezzo mi hanno sparato? Un milione e duecentomila con una cartuccia e memory card. Non ti sembra un tantino esagerato? Ti ringrazio sin d'ora e vi faccio un sacco di auguri per MEGA Console che è a dir poco eccezionale.

The Bati Group  
(Firenze)

Chiaramente, le prime console importate risentono del classico "effetto primizia" che dovrebbe attenuarsi nei prossimi mesi. Già a partire da ottobre, quando sarà disponibile presso i migliori rivenditori di videogames anche la versione americana, i prezzi dovrebbero calare. E' ironico, comunque: annunciata come la console della nuova generazione più economica tra tutte, la nuova macchina Nintendo ha invece un price-tag superiore a quello delle altre... Per ciò che concerne le varie versioni di Nintendo 64, non dovrebbero esserci differenze né cosmetiche, né tecniche.

Ciao Matteo, ti scrivo perché voi di MEGA siete sempre i più aggiornati e i più attendibili. Ho intenzione di acquistare un Nintendo 64, ma solo quando il prezzo della console sarà più accessibile ai comuni mortali (Saturn e PlayStation 450.000 mi tentano assai). Volevo sapere, comunque, se c'è qualche possi-

bilità di vedere Wipeout per Nintendo 64, prima o poi. Inoltre, sai qualcosa di un terzo episodio di ActRaiser, sempre per Nintendo 64?

Luciano Dellanno  
(Riccione)

Psygnosis intende diventare sviluppatore per Nintendo 64. Secondo alcune voci, uno dei titoli che la casa inglese avrebbe in cantiere per la console a 64-bit è proprio una versione deluxe di Wipeout. Enix ha annunciato ufficialmente solo due titoli: un nuovo DragonQuest per 64DD e Wonder Project J 2, che è chiaramente il seguito dell'ottimo Wonder Project J: per ora, niente ActRaiser 3...

Epico MBF, potresti dirmi quali saranno i giochi americani disponibili al lancio del Nintendo 64 USA



Wave Racer e Body Harvest/Blast Corps saranno tra i primi giochi in uscita insieme alla versione USA del Nintendo 64...

version, il prossimo 30 settembre?

Stefano Palomino  
(Imola)

No problem: Super Mario 64, PilotWings 64, Waverace 64, F-Zero 64, Body Harvest, Cruis'N USA e TetrisPhear, salvo eventuali ritardi...



VICO DEI CREMA 13R / SAVONA  
TELEFONO E FAX 019 - 813140



**S**ono le tre e trentasette am di una calda nottata di luglio. La nazionale olimpica giapponese ha appena segnato una rete storica contro il Brasile di Bebeto e Aldair. Ho perso il conto delle traverse, dei pali, delle occasioni da rete mancate: meglio di un doppio a *International Victory Goal '96*, la migliore simulazione di calcio mai uscita per una console a 32-bit. Non posso indugiare ancora: siamo in chiusura di numero. E allora, seguite per l'ultima volta Matteo Bittanti nei suoi trip virtuali nell'universo Sega...

a cura di MBF

#### IL SUCCESSO DI NIGHTS

### YUJI NAKA HA FATTO CENTRO DI NUOVO

Se *Super Mario 64* ha letteralmente monopolizzato le scene videoludiche nipponiche, la scorsa estate, l'incredibile *NIGHTS* per Sega Saturn non è passato certo inosservato. Anzi: a pochi giorni dalla sua commercializzazione, le copie del gioco erano già introvabili. Il package contenente il gioco e il pad analogico è andata letteralmente a ruba, tanto che si parla di oltre 250,000 pezzi venduti in una settimana. Bel colpo, Yuji!



*Nights: un vero best-seller in Japan!*



#### Novità dal Giappone

### IN DIRETTA DA TOKYO

**Ghouls'n'Ghosts:** ne avevamo già parlato qualche mese fa, ma le voci circa una versione Saturn del popolare action/platform Capcom si fanno sempre più insistenti. Hmmm... Nel frattempo, possiamo confermare che Millenium ha annunciato *Medievil*, un arcade/adventure che ripropone i contesti e le situazioni di **Ghouls'n'Ghosts** in tre dimensioni. In Giappone è stata presentata una nuova versione di *Dead Heat*, un racing game piuttosto convenzionale. La versione 1.1 include filmati in full motion video che richiedono



*Niente male questo sparatutto 2D!*

l'MPEG card per Saturn. A proposito... Anfini Entertainment Technology, gli autori di *Death Throttle*, hanno annunciato un gioco colossale per Saturn che occuperà la bellezza di otto CD-ROM. Si tratterà di un interactive movie sulla falsariga di *Enemy Zero* dei Warp (commercializzato lo scorso giugno, il gioco occupa quattro compact disc). CSK Laboratories, intanto, stanno mettendo a punto una tecnica che consentirà di ottimizzare via software le capacità di full motion video di Saturn senza fare ricorso al costoso upgrade MPEG. Il nome in codice dell'applicazione di CSK Laboratories è



*Il Mission Stick Sega è componibile. Praticamente, è un Transformers (copyright Balle Spaziali)*





MPEG Softdec. Un nuovo gioco ispirato a **Gundam** sarà disponibile a settembre per la gioia

dei fans degli anime. Jaleco sta lavorando a un action game tridimensionale dal look estremamente promettente. La versione Sega di **Command and Conquer** (Virgin) è completa solo al 40%, uscirà con sei mesi di anticipo rispetto a quella per Sony PlayStation e sarà compatibile con il Sega Net Link. **Sega Ages**: sono state commercializzate in Giappone due versioni differenti di **Afterburner**, il primo volume di **Sega Ages**, la collana di vecchie glorie riproposte in edizione integrale per Saturn. Una di queste include un Sega Mission Stick, lo spettacolare joypad analogico che può essere connesso ad un secondo stick. Sega starebbe valutando altri titoli per la serie **Sega Ages**. Tra i candidati più accreditati segnaliamo: **Fantasy Zone** (la saga), **Sonic the Hedgehog** (la saga), **Phantasy Star** (la saga), **Golden Axe** (la saga), **Shinobi** (la saga) e **Super Hang On**. Elf sta lavorando al fantasy **Dragon Knight**. Il gioco sarà disponibile all'inizio del 1997. **Sakura Wars** (2 CD) sarà disponibile in Giappone all'inizio di settembre. In **Body Bionics** controllate un microscopico

robotto che si muove all'interno del corpo umano. Il titolo, interamente tridimensionale, è completo solo al 20% quindi avremo modo di parlarne più avanti. **Resident Evil** per Saturn: si dice che la versione per il 32-bit Sega sia in fase di sviluppo, ma devo avvertire che questa voce non ha trovato alcuna conferma ufficiale al momento di andare in stampa. Capcom, come sempre, nega tutto. Ultimo, ma non meno importante: si vocifera che Enix starebbe lavorando ad **ActRaiser 3** per Saturn. Vi lascio con le immagini di questo spettacolare shooter bidimensionale... Bella lì!

demenziale

## ACCENDI L'ACQUARIO

Sega of Japan ha introdotto un simulatore di acquario per Sega Saturn. Avete letto bene. L'applicazione consente di emulare una sorta di acquario virtuale sul televisore di casa. Screen Saver su console? Più o meno. Sono pazzi questi giapponesi!



Guarda i pesciolini, papino!

# PACMAN

**SATURN USA**  
a £. 569.000 ?!?!?!??

devo essere uscito con  
gli occhiali SBAGLIATI ...



**PACMAN -- Via Paciaudi n° 2/E**  
**43100 PARMA - Tel. 0521 / 200147**



fine di un'epoca

## TOM KALINSKE LASCIA SEGA

Nonostante i successi acquisiti sino a oggi, alla fine di luglio Tommasino Kalinske, presidente di Sega of America per oltre un lustro, è stato invitato a lasciare la compagnia. Il presidente che aveva reso grande la casa di **Sonic** è il nuovo leader di una nuova etichetta, Educational Systems, completamente indipendente da Sega. La dipartita di Kalinske è stata seguita da quella di Jim Whims, presidente di Sony Computer Entertainment of America e Angelo Pezzani, membro dello staff manageriale di SCEA. In compenso, Sega ha strappato a Sony Bernie Stoller, immediatamente insediatosi a capo del reparto sviluppo.



Tom Kalinske non è più presidente di Sega of America. Resterai nei nostri cuori per sempre

Le prime indiscrezioni

## KING OF FIGHTERS '96

Cogliamo l'occasione per segnalare che SNK è già al lavoro sull'edizione '96 del suo popolare picchiaduro. Il nuovo episodio - previsto per dicembre anche su Saturn - includerà nove team e sette nuovi personaggi. **King of Fighters '96** è incentrato sulla rivalità tra Yuri Yagami e Kusanagi Kyo. Nel sequel, i team The Japan, Fatal Fury, China e Korea non sono stati modificati. La squadra di Iori Yagami's team, invece, ha due nuove lottatrici che rimpiazzano Billy e Eiji: sono Machua e Vice, le segretarie di Rugal da **KOF '94** e '95. Takuma non fa più parte del team **Art of Fighting** ed è stato sostituito da Yuri. Il gruppo di combattenti femminili ha un nuovo personaggio, Kasumi, che proviene da **Art of Fighting 3** e rimpiazza Yuri Heidern (leader dell'**Ikari Warriors** team). Il nuovo leader del team **Ikari Warriors** è Leona. Tra le novità, segnaliamo l'introduzione del Boss Team che include Geese Howard and Wolfgang Krauser da **Fatal Fury** e Mr.Big da **Art of Fighting**. Roberto Garcia vestirà alla maniera di **Art of Fighting 3**. Sarà presente un nuovo tipo di salto (medium) che va ad aggiungersi agli altri due (alto e basso). Sono state aggiunte due mosse di evasione che consentono di sfuggire agli attacchi avversari.



La versione '96 di King of Fighters si annuncia ancora più spettacolare!

il picchiaduro più atteso

## FIGHTING VIPERS UPDATE

Un'anteprima succosa vi aspetta tra qualche pagina, ma in questa sede vorremmo segnalarvi alcune novità che ci sono pervenute in chiusura di numero. AM2 starebbe valutando la possibilità di aggiungere una serie di innovazioni (tra cui cheat modes, nuovi personaggi etc.) alla versione Saturn di **Fighting Vipers**. Si vocifera addirittura che sarà possibile togliere i vestiti a Honey/Candy battendo il computer cento volte consecutivamente, yum! Il rischio della leggenda metropolitana è sempre in agguato, quindi aspettiamo di verificarlo direttamente il trenta agosto, quando l'atteso beat'em up sarà finalmente disponibile. La versione americana di **Fighting Vipers** sarà disponibile a partire dal quindici di ottobre. Recensione completa sul prossimo numero di **MEGA Console**!



sparatutto: non sono estinti...

## IL RITORNO DI THUNDERFORCE

Come anticipato sullo scorso numero, Tecnosoft ha annunciato una doppia collection di **ThunderForce**, intitolata **ThunderForce Gold Pack** che includeranno i quattro episodi per Megadrive opportunamente remixati. O meglio, il primo volume - in uscita ad agosto - incorpora **Thunder Force II** e **III**, mentre il secondo - disponibile a settembre - raccoglie **ThunderForce IV** e la versione coin-op di **ThunderForce III**. Tecnosoft sta lavorando a due nuovi titoli per Saturn: un episodio inedito di **ThunderForce** e **Hyper Duel**, previsti per i primi mesi del 1997.



Thunderforce è in arrivo su Saturn!



espansione di memoria  
**SATURN CHIAMA RAM**

Sega ha annunciato la commercializzazione di una espansione di memoria per Sega Saturn che sarà disponibile a partire dal 23 agosto in Giappone sotto forma di cartuccia. Il Sega Memory Upgrade consiste in 8 mega di RAM extra e potrà essere utilizzato da tutti gli sviluppatori (Sega sta lavorando a ben sei titoli "espansi"). Il prezzo del simpatico aggeggino è di 8800 yen, circa cento mila lire. La cart porterà da quattro a cinque i megabyte di memoria Ram di Saturn. SNK ha già annunciato che **Real Bout Fatal Fury**, **King of Fighters '96** (vedi box) e **Samurai Shodown** saranno compatibili con l'espansione di memoria. Anche Capcom si è dichiarata "fortemente interessata" a sviluppare giochi che richiederanno il Sega Memory Upgrade.

presi nella rete  
**NETLINK DISPONIBILE!**

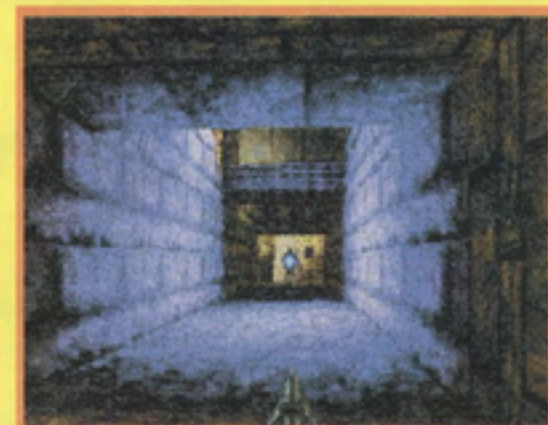
Quando leggerete queste righe, dovrebbe già essere disponibile la versione nipponica del Net Link, l'espansione per Saturn che consente il collegamento a Internet. Come potete vedere da questa immagine, saranno disponibili presto anche una tastiera e un disk drive... Ulteriori info sul prossimo numero di **MEGA Console**.



NetLink Sega: capisci Internet?

il gioco del mese  
**POWERSLAVE**

PlayMates Interactive sta lavorando al clone di **Doom** più spettacolare della storia del Saturn. Il gioco è ambientato tra i misteri delle piramidi egiziane e



vanta l'engine tridimensionale più veloce mai visto in azione sul 32-bit Sega. **PowerSlave** sarà disponibile a novembre. Anteprima estesa sul prossimo numero di **MEGA Console**.



via Dante, 165  
 Sesto S. Giovanni (MI)  
 Telefono - Fax 02/2620680

*vendiamo per VOI il vostro usato*

**SONY PLAYSTATION CENTER**

**NINTENDO  
 64 BIT**

**SEGA SATURN  
 L. 489.000  
 USA E JAP**

*vendita computer  
 e accessori*

**DISPONIBILI TUTTI I TITOLI  
 PC - CD ROM**

**DISPONIBILE  
 LISTINO  
 RIVENDITORE**

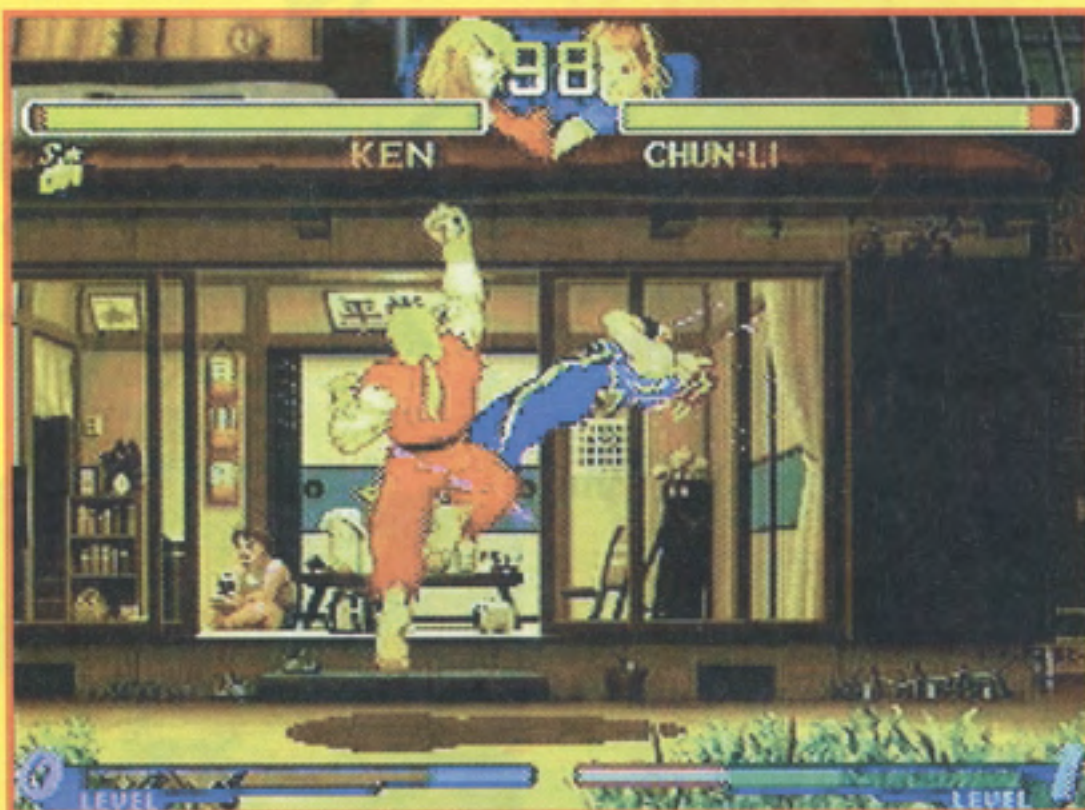




un sequel atteso

## STREET FIGHTER ALPHA 2

Ecco a voi le immagini più recenti della versione Saturn di **Street Fighter Alpha 2**, il sequel del prequel di **Street Fighter 2** (lo so che fa ridere, ma è così). L'ennesimo episodio dell'interminabile saga capcomiana uscirà all'inizio di settembre. Sebbene il gioco includa un numero inferiore di animazioni rispetto all'originale da sala, la grafica è rimasta pressoché immutata nel processo di conversione. Recensione completa sul prossimo numero di **MEGA Console**.



sparacchini a go-go

## S.T.O.R.M.

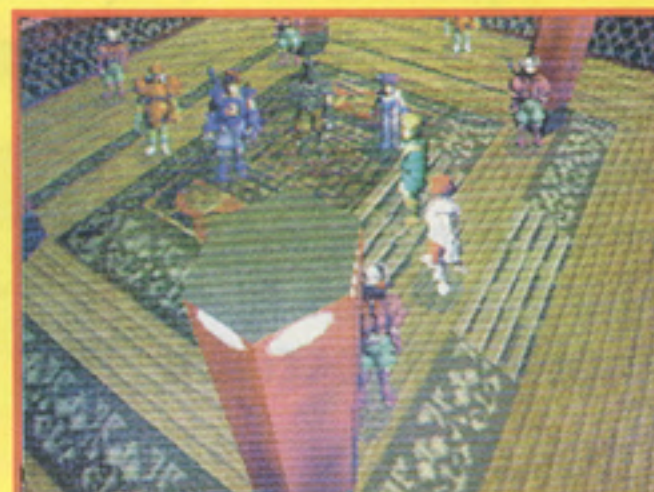
Da American Softworks Corporation arriva uno sparattutto a multiscoramento dalla grafica estremamente definita. Storm sarà disponibile entro la fine di novembre per Saturn.



massivo di bella

## RIGLORD SAGA 2

Ecco a voi le prime immagini di **Riglord Saga 2**, il seguito di uno dei migliori giochi di ruolo mai visti su Saturn (la versione in lingua inglese è nota come **Mystaria**). Il secondo episodio sfrutta appieno le capacità di animazione tridimensionale di Saturn. Check it out!



immancabile spin-off

## SUPER PUZZLE FIGHTER TURBO 2

Incredibile, ma Capcom. L'ultima novità dell'universo di **Street Fighter 2** è questo puzzle che sarà disponibile presto in sala giochi e nei primi mesi del 1997 anche per Saturn. **Super Puzzle Fighter II Turbo** è un mix tra **Baku Baku Animals** e **Puzzle Bobble** e include personaggi di **Street Fighter** e **Darkstalkers**. Non abbiamo parole...





# TROIANI VIDEOGAMES

**VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA - VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA**

Via Millesimo, 27 00168 Roma Tel. 06-35503634 Fax 06-35503634 e-mail: tvgmail@mbox.vol.it

orario dalle 09.00 all 13.00 e dalle 16.00 alle 20.00

## SUPER NES

VERSIONE EUROPEA	
BATTLE ZONE(SUPER SCOPE)	49000
BOMBERMAN 2	65000
BOMBERMAN 3	129000
CHESSMASTER	65000
CLAYFIGHTER 2	65000
CYBERNATOR	65000
DONKEY KONG COUNTRY 2	129000
DROP ZONE	65000
FIFA SOCCER 96	129000
FINAL FIGHT 3	129000
GODS	65000
ILLUSION OF TIME	69000
INCREDIBLE HULK	65000
INTERNATIONAL STARSOCER DELUXE	129000
KID KLOWN IN CRAZY	65000
KILLER INSTICT	89000
LAWNMOWER MAN	65000

LEGEND	65000
OLIMPIC GAMES	119000
ON THE BALL	65000
PARODIUS	65000
POP'N TWEEN BEE	65000
RISE OF ROBOT	65000
SKYBLAZER	65000
TRUE LIES	65000
YOSHI ISLAND	129000
WARIO WOODS	65000
WARLOCK	65000
WING COMMANDER	65000
ZELDA LINK OF PAST	65000
X ZONE (X SUPER SCOPE)	49000
VERSIONE GIAPPONESE	
CAPTAIN TSUBASA J (ULTIMA VERSIONE)	TEL
DER LANGRISSER	139000
DRAGON BALL Z 1	TEL.
DRAGON BALL Z 3	99000
DRAGON BALL Z 4	139000
DRAGON BALL Z 5	TEL.

DRAGON BALL Z 6	TEL
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	TEL
DRAGON QUEST 5	139000
ELFARIA 2	109000
EMERALD DRAGON	129000
IMPERIUM	45000
MARIO E WARIO	45000
PRIME GOAL 2	59000
RANMA 1/2 4	65000
RUIN ARM	119000
SAILOR MOON SUPER S	TEL.
SHILPHID	39000
SKY MISSION	45000
PER ALTRI TITOLI PER SUPER FAMICOM NON PRESENTI TELEFONARE, SPECIALIZZATI IN GIOCHI DI RUOLO GIAPPONESI ACCESSORI X SUPER NES ADATT. 5 GIOCATORI HUDSON DISPONIBILE PROLUNGA JOYPAD DISPONIBILE PRESA SCART EURODISPONIBILE ADATT. GIOCHI UNIVERSALE	35000

## MEGADRIVE

BALL JACK	29000(J)
BRUTAL PAWS OF FURY	52000(I)
CAPTAIN LANG	39000(J)
CASTELVANIA	52000(I)
CLAYFIGHTER	59000(I)
COOL SPOOT GOES TO HOLLYWOOD	99000(I)
DESERT STRIKE	59000(E)
DINO DINI SOCCER	53000(I)
DRAGON BALL Z	59000(J)
DYNAMITE HEADDY	39000(J)
HARD DRIVIN	54000(I)
KAWASAKI SUPER BIKE	54000(I)
LIGHT CRUSADER	65000(J)
MICROMACHINE 2	5400 O(I)
MONSTER WORLD 4	49000(J)
NBA JAM	39000(J)
OUTRUNNERS	59000(J)
PETE SAMPRAS TENNIS	54000(I)
PROBOTECTOR	52000(I)
PUFFI	65000(I)
PULSEMAN	45000(J)
RISTAR THE SHOOTING	49000(J)
SAILOR MOON	59000(J)
SAMURAI SPIRIT	65000(J)
SONIC 3	59000(J)
SONIC & KNUCKLES	79000(I)
SONIC E KNUCKLES	59000(J)
SPARKESTER	52000(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	65000(J)
TAZMANIA 2 ESCAPE FROM	59000(I)
TOTAL FOOTBALL	54000(I)
YOUNG INDIANA JONES	39000(J)
VIRTUA RACING	69000(J)
WARLOCK	69000(I)
WIZ'N LIZ	54000(I)
ZOMBIE	52000(I)
CAVO SCART PER MD 2	
JOYPAD ASCII STILE SUPER NES	

## SATURN JAP

ALBERT ODISSEY(JAP)	139000
BLAZING TORNADO(JAP)	65000
BLUE SEED(JAP)	65000
DARK SAVIOR	139000
DRAGON BALL Z 2 LEGEND(JAP)	129000
FATAL FURY 3(JAP)	139000
FEDA(JAP)	139000
GRAND CHASER(JAP)	65000
GREATEST NINE BASEBALL(JAP)	65000
HUNTER LIME(JAP)	TEL
LUNAR SILVER STAR STORY(JAP)	139000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH(JAP)	65000
NIGHTS(JAP)	TEL.
NINKU(JAP)	99000
OLIMPIC GAMES(ITA)	99000
OLIMPIC SOCCER(ITA)	99000
PANZER DRAGONJAP	65000
PANZER DRAGON 2(JAP)	99000
POWERFULL BASE BALL 95(JAP)	65000
PROJECT OVERKILL(ITA)	TEL.
PUZZLE BOBBLE 2X	125000
RACE DRIVIN(JAP)	65000
RIGLOAD SAGA(JAP)	65000
SAMURAI SHOWDOWN 3(JAP)	TEL.
SEGA RALLY(JAP)	99000
SHINING WISDOM(JAP)	65000
SHJNSETSU YUMEMJYAKATAJAP)	65000
SHINOBI DEN(JAP)	65000
STORY OF THOR	99000
STREET FIGHTER ZERO 2	TEL.
STREET FIGHTER RBOF	65000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3(ITA)	99000
VAMPIRE HUNTER	99000
VICTORY GOAL	65000
VIRTUA FIGHTER 2	OFFERTA
VIRTUAL ON	TEL.
VIRTUA FIGHTER KIDS	125000
VIRTUA FIGHTER REMIX	65000
WORLD HEROES PERFECTJAP)	139000

## PLAYSTATION

A TRAIN	99000
ACTUA SOCCER	89000
ALIEN TRILOGY	99000
ALONE IN THE DARK 2	99000
BRAINDED 13	99000
BUST A MOVE 2(PUZZLE BOBBLE 2)	99000
CRITICOM	99000
DAWN OF DARKNESS	99000
FALCATA(JAP)	99000
FADE TO BLACK	99000
FIFA SOCCER 96	TEL.
HOKUTO NO KEN	149000
IMPACT RACING	99000
IRON MAN	99000
KONAMI OPEN GOLF	99000
LONE SOLDIER	89000
MORTAL KOMBAT 3	89000
MUSEUM PIECE I	99000
NBA IN THE ZONE	79000
NBA LIVE 96	99000
OFFENSIVE	99000
ON SIDE	99000
PANZER GENERAL	99000
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	99000
POWER SERVE	99000
PRI MAL RAGE	99000
PROJECT OVERKILL	TEL.
RAYMAN	89000
RESIDENT EVIL	99000
RETURN TO ZORK	99000
RIDGE RACER REVOLUTION	99000
TOPOLINO MANIA	89000
TOSHIDEN 2	99000
TOTAL NBA 96	99000
TRACK & FIELD	OFFERTA
TUNNEL B1	99000
ZEITGEIST(JAP)	99000

PER TITOLI EUROPEI NON IN ELENCO TELEFONARE

**NOLEGGIO VIDEOGIOCHI  
PER TUTTE  
LE CONSOLLE**

**INTERNATIONAL  
SUPER STAR SOCCER  
PER MEGADRIVE**

**CAPTAIN TSUBASA J  
PER  
GAME BOY**

**LISTINI PER  
RIVENDITORI**

**PERMUTA USATO  
IN SEDE**

**PLAYSTATION  
TUTTE LE NOVITA'  
EUROPEE**

**DRAGON BALL Z  
PER GAME BOY**

**VENDITA RIVISTE  
AMERICANE - GIAPPONESI  
FRANCESI - INGLES**



**P**assati ormai un paio di mesi dall'uscita del Nintendo 64 in Giappone e grazie all'importazione parallela praticamente in tutta la restante parte del mondo, sembra ormai chiaro che la nuova meraviglia della Nintendo si sta riprendendo gran parte della fetta di mercato persa a causa delle scelte poco felici che aveva attuato ultimamente. Naturalmente la grande N non si è dimenticata delle sue macchine di fascia bassa preparando per i loro possessori un autunno pieno di sorprese; basta leggere qua sotto per accorgersene...

a cura di Diego Cortese

## Nintendo NEWS



### NINTENDO 64

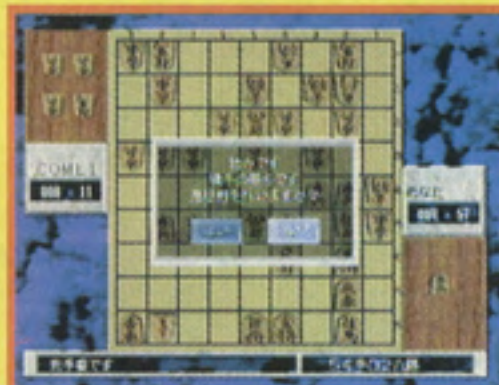
500.000 macchine in una sola settimana non sono poche e forse molte di più di quanto si aspettava la Nintendo che, già verso la metà di luglio, ha cominciato ad avere seri problemi

a fornire macchine ad una sempre più numerosa clientela. Sembra infatti che molti negozi americani che si rifornivano da distributori nipponici mediante l'importazione parallela si siano visti costretti a bloccare tutte le prenotazioni perché incerti sulla possibilità di riuscire a procurarsi le macchine entro tempi brevi. In Giappone la situazione è ancora peggiore visto che sono andati a ruba persino i pad supplementari, cosa molto strana visto che i giochi finora usciti non li sfruttano minimamente. Prima conseguenza del successo commerciale di questa macchina è il rinnovato interesse delle più importanti software house, che ora annunciano in massa nuove produzioni e joint venture con la Nintendo. Iniziamo dalla più importante di tutte, la Microsoft, che collaborerà con Nintendo e Nomura Research per la realizzazione di un sistema di rete informatica accessibile via satellite utilizzando un PC che permetterà di ricevere un gran numero di informazioni riguardanti shopping, notizie ed intrattenimento. Indovinate quale sarà il compito della Nintendo? Passiamo ora ai coin-op, settore che presto verrà invaso da nuovi titoli forniti su schede basate sulla tecnologia del N64 realizzati della Seta, su concessione Nintendo. Ovviamente le due versioni, arcade/N64, verranno realizzate contemporaneamente, come avviene con i titoli Namco per la Playstation. Sembra inoltre che anche la Williams sia interessata a queste nuove schede. Per quanto riguarda le nuove case che si uniscono alla sempre più nutrita rosa di sviluppatori per l'N64, segnaliamo l'entrata della Hudson Soft, che ha annunciato due nuovi titoli la cui data di uscita non è ancora stata prevista. Il primo sarà la conversione di **Bomberman** dotato di una nuova veste poligonale che speriamo esalti l'eccezionale sistema di gioco dell'originale. Il piccolo dinamitardo bianco verrà accompagnato da una nuova versione di **Super Power League Baseball**. Anche la Imagineer si prepara a lanciarsi nel mercato dell'N64 con **Stadium King**, di cui troverete maggiori informazioni all'interno di queste news, e **Dynomite Soccer** oltre che un gioco di guida i cui dettagli al momento sono tenuti segreti. Infine abbiamo la Titus che ha confermato la sua intenzione di sviluppare titoli per il Nintendo 64 annunciando che i primi saranno immessi sul mercato nei primi mesi del 1997. Sembra che uno di questi sarà la conversione di **Crazy Cars**, ma al momento nessun titolo è stato rilasciato ufficialmente dalla suddetta software house.

### MARIO KART R, STAR FOX E WAVE RACE IMMINENTI!

I possessori del Nintendo 64 potranno aggiungere ben tre nuovi titoli alla loro collezione a partire dal 30 settembre, data nella quale verranno commercializzati **Mario Kart R**, **Star Fox** e **Wave racer**. Come ben sapete, il primo è la versione poligonale del migliore gioco di guida mai uscito per Super Famicom. **Mario Kart R** avrà circuiti più complessi caratterizzati da ponti, tunnel e dislivelli del terreno. Inoltre verrà conservato il battle mode la cui presenza è stata incerta fino all'ultimo. Nuove informazioni sono state fornite anche per **Starfox 64** nel quale sembra sarà possibile pilotare diversi tipi di mezzi, combattendo sia a terra che in aria, creati con un livello di dettaglio talmente elevato da poter vedere i volti dei piloti all'interno dei propri veicoli! Concludiamo con **Waverace** di cui sono state rivelate alcune delle modalità di gioco disponibili. Queste sono un torneo che vi porterà a disputare gare in giro per il mondo, un attack mode nel quale ogni mezzo sarà lecito per vincere, ed infine uno stunt mode dove dovrete esibirvi in varie manovre acrobatiche.

### SAIKO HABU SHOGI



Il lancio del Nintendo 64 è stato accompagnato da tre titoli; due di questi, ormai molto famosi, sono **Super Mario 64** e **Pilotwings 64**, sviluppati in casa, mentre per quanto riguarda il terzo, la Nintendo si è affidata alla Seta, una sussidiaria molto famosa in Giappone. **Habu Shogi** è in effetti una scelta abbastanza atipica e coraggiosa, trattandosi di uno dei titoli di lancio, che accompagnano la console; si tratta di una simulazione di scacchi giapponesi, che incontrerà non pochi favori nella terra del sol levante, ma che in effetti nel nostro paese può essere giocato solamente dagli appassionati e conoscitori della lingua. Graficamente non eccezionale, **Habu Shogi** offre però una sfida non certo facile contro l'omonimo campione. Tra la miriade di opzioni è presente un interessante database, riguardante curiosità e partite registrate dello stesso. SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER LA COLLABORAZIONE

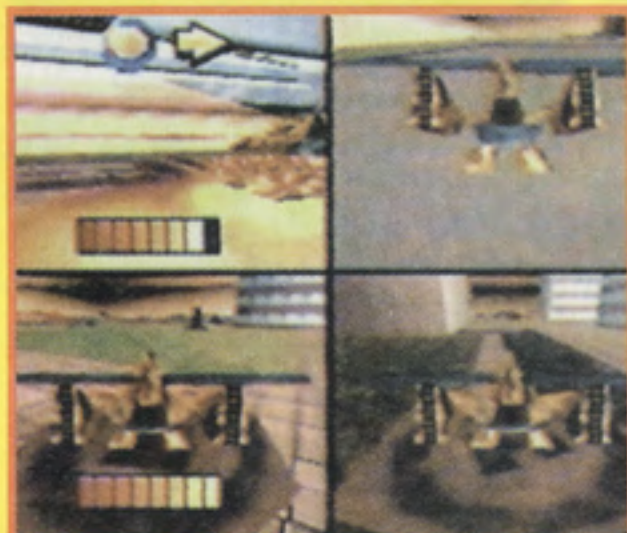


## IL 64DD PRESENTATO AL PROSSIMO SHOSHINKAI SHOW



La Nintendo ha annunciato che presenterà durante il prossimo Shoshinkai il lettore a dischi ottici per l'N64. Sembra inoltre che già alcuni giochi siano in preparazione per questa macchina mentre altri la sfrutteranno per salvataggi o upgrade. Ad esempio giochi come **Quake** e **Cruis'n USA** potranno utilizzare dischi aggiuntivi con nuovi livelli e circuiti permettendo così un notevole incremento della longevità.

## SI RITORNA A VOLARE...



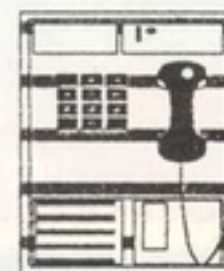
Nuova simulazione di volo in arrivo per N64 dalla Kemco, la quale ha rivelato al momento solo poche informazioni riguardanti il gioco. Intitolata **Blade and Barrel**, consentirà l'utilizzo di diversi mezzi anche non aerei come carri armati e veicoli blindati controllabili con due differenti modalità una per principianti ed una per esperti. Con la prima il controllo del vostro mezzo avverrà tramite la più semplice ma meno precisa croce direzionale, mentre la seconda opzione vi consentirà di utilizzare lo stick analogico che vi fornirà un controllo più accurato e flessibile. Una grande innovazione riguarderà il gioco in gruppo effettuabile sia mediante split screen fino a quattro giocatori oppure mediante link tra più console, che consentirà il gioco contemporaneo di ben dodici persone! Dalle informazioni in nostro possesso, sembra inoltre che la qualità della grafica, anche quando lo schermo risulta splittato in più parti, rimarrà sempre ad altissimo livello e consentirà di utilizzare un gran numero di visuali sia esterne che interne. Nessuna data di uscita è stata rilasciata dalla Kemco in quanto lo sviluppo sembra ancora essere agli stadi iniziali.

rilasciata dalla Kemco in quanto lo sviluppo sembra ancora essere agli stadi iniziali.

# BIT WORLD TEL.039/2720499

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI  
BIT WORLD DI Lei Roberto  
VIA F.CAVALLOTTI, 98 - 20052 - MONZA (MI)  
TEL/FAX 039/2720499



### MEGADRIE

ALIEN SOLDIER	L.55.000
ART OF FIGHTING	L.67.000
BATMAN FOREVER	L.69.000
BOXING LEGEND OF THE RING	L.49.000
CASTLEVANIA	L.59.000
COMIX ZONE	L.75.000
DESERT DEMOLITION	L.89.000
DYNAMITE HEADDY	L.49.000
DONALD DUCK 2	L.95.000
DRAGON BALL Z	L.49.000
EARTHWORM JIM 2	L.79.000
ETERNAL CHAMPION	L.54.000
ECCO THE DOLPHINE 2	L.64.000
F22 INTECEPTOR	L.69.000
FATAL FURY 2	L.75.000
FEVER PITCH SOCCER	L.69.000
FIFA 96	TEL
FLASHBACK	L.65.000
GRIND STORMER	L.59.000
GUNSTAR HEROS	L.59.000
PHANTASY STAR IV	TEL
INTERNATIONAL RUGBY	L.59.000
INTERNATIONAL SATR SOCCER T.	L.69.000
LANDSTALKER	L.69.000
LIGHT CRUSADER	L.65.000
LION KING	L.69.000
KAWASAKI S.BIKE	L.69.000
JUDGE DREDD	L.64.000
MICKEY MANIA	L.64.000
MICROMACHINE 96	L.99.000
MISS PACMAN	L.59.000
MONSTER WORLD 4	L.49.000
MORTAL KOMBAT	L.59.000
MORTAL KOMBAT 2	L.79.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL
NBA JAM	L.39.000
NBA JAM T.E.	L.79.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	TEL
OTTIFANTS	L.59.000
PITFALL	L.64.000
PRIMAL RAGE	L.64.000
PSYCO PINBALL	L.69.000
PUYO PUYO 2	L.49.000
SAILOR MOON	L.54.000
SAMPRAS TENNIS	L.69.000
SAMURAI SPIRIT	L.49.000
SKELETON KREW	L.59.000
SOLEIL	L.88.000
SONIC 2	L.45.000
SONIC 3	L.59.000
SONIC & KNUCKLE	L.69.000
SPIDERMAN X-MEN	L.59.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	L.79.000
STREET FIGHTER 2	L.79.000
STORY OF THOR	L.69.000
STREET OF RAGE 3	L.64.000
THEME PARK	L.95.000
TMT TOWN FIGHTER	L.69.000
TOY STORY	TEL
TOUGHMAN CONTEST	L.59.000
VIEW POINT	L.64.000
VIRTUA RACING	L.59.000
WORLD HEROS	L.69.000
X-MEN 2	L.69.000
MEGADRIE 2+GAME	L.99.000
JOYPAD 6T TURBO	L.35.000
MEGA KEY 3	L.29.000
N.2 JOYPAD INFRAROSSI	L.69.000
CAVO SCART MD2	L.25.000
CAVO AUDIO/VIDEO MD2	L.20.000
OFFERTE FINE SCORTA:	
TOKY	L.35.000
ROBOCOP VS TERM	L.39.000
GOLDEN AXE	L.39.000
GRAND SLAM TENNIS	L.35.000
GHOSTBUSTER	L.39.000
DJBOY	L.35.000
S.REAL BASKETBALL	L.30.000
CALIFORNIA GAMES	L.39.000
J.MADDEN FOOTBALL	L.39.000
JOE MONTANA	L.39.000
BATMAN	L.39.000
WORLD CUP ITALIA 90	L.29.000
QUACKSHOT	L.39.000
J.PALMER T.GOLF	L.35.000
SPACE HARRIER 2	L.35.000

### SATURN 32 BIT

#### SATURN+3 GIOCHI

L.650.000	
ALIEN TRILOGY	TEL
ALONE IN THE DARK 2	L.129.000
AQUAZONE	L.119.000
BATMAN FOREVER	TEL
BOMBERMAN	TEL
CYBERIA	L.119.000
DAYTONA USA	L.79.000
DAYTONA REMIX	
DARIUS FORCE	L.79.000
DARK SAVIOR	TEL
DECATHLETE	L.129.000
DESCRIMSON+GUN	TEL
DESTRUCTION DERBY	TEL
DRAGON BALL Z	L.119.000
DRAGON BALL Z 2	L.129.000
DRAGON'S LAIR 2	TEL
DRAGON FORCE	L.95.000
DUNGEON & DRAGONS	TEL
EARTHWORM JIM 2	TEL
FATAL FURY 3	TEL
FIGHTING VIPERS	TEL
FI LIVE FORMATION	L.129.000
GALAXY FIGHTER	L.79.000
GEBOCKERS	L.89.000
GUARDIAN HEROS	L.99.000
GUNDAM	L.129.000
GUNBIRD	L.79.000
GUN GRIFFON	L.109.000
HI OCTANE	L.115.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
KING OF FIGHTER 95	L.139.000
LEGEND OF THOR	TEL
MAGIC KNIGHT RAVEARTH	L.89.000
MORTAL KOMBAT 2	L.79.000
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE	TEL
NBA ACTION 96	TEL
NHL ALL STAR HOCKEY	L.115.000
OLYMPIC SOCCER	TEL
OLYMPIC SUMMER GAMES	TEL
NEED FOR SPEED	TEL
PANZER DRAGON 2	L.109.000
POLICENAUTS (KONAMI)	TEL
PRIMAL RAGE	TEL
PROJECT OVERKILL	TEL
REAL BOUT FATAL FURY	TEL
RISE OF THE ROBOTS 2	TEL
SEGA RALLY	L.99.000
SHINING WINDSOW	L.59.000
SHINING WINDSOW USA	L.119.000
SONIC WING SPECIAL	L.129.000
STREET FIGHTER ZERO	L.129.000
TOSHINDEN S	L.89.000
TOSHINDEN URA	TEL
TRUE PINBALL	TEL
VAMPIRE HUNTER	L.99.000
VIRTUA COP+PISTOLA	TEL
VICTORY GOL 96	L.129.000
WIPE OUT	L.119.000
VIRTUA FIGHTER 2	L.99.000
V.FIGHTER REM.	L.59.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	TEL
X-MEN ATOM	L.119.000
JOYPAD	L.49.000
ADAT.USA/JAP/EUROL	L.59.000
ACTION REPLY	L.119.000
MULTITAP	L.109.000
RIVISTA SATURN FAN	L.35.000
VOLANTE ARCADE	TEL
VIRTUA STICK	L.129.000
VIRTUAL CYBER TROOPERS	TEL
ZICO SOCCER	TEL

### SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3	L.89.000
DRAGON BALL Z H.D.	TEL
FINAL FIGHT 3	L.119.000
RANMA 1/2 4	L.89.000
SPUNCH OUT	L.69.000
DOUBLE DRAGON V	L.69.000
UNDERCOVER COPS	L.99.000
CLAYFIGHTER 2	L.69.000
KILLERINSTINCT+CD	L.89.000
MORTAL KOMBAT 2	L.89.000
MORTAL KOMBAT 3	L.129.000
POWER INSTINCT	L.69.000
SLAMMASTER	L.69.000
PRIMAL RAGE	L.75.000
SD HOKUTO NO KEN	L.69.000
SAMURAI SHOWDOWN	L.83.000
INT. STAR DELUXE	L.125.000
WINTER OLYMPICS	L.69.000
SIM CITY 2000	L.79.000
DEMON'S CREST	L.69.000
S.MARIO ALL STAR	L.89.000
HAGANE L.69.000	
JUDGE DREDD	L.89.000
JUNGLE BOOK	L.89.000
YOSSI ISLAND	L.119.000
MEGAMEN XL	L.69.000
TOY STORYTEL	
AXELAY	L.69.000
DOOM	L.79.000
FRONT MISSION	L.119.000
GUN HAZARD	L.139.000
EYE OF THE BEHOLDER	L.69.000
ILLUSION OF TIME	L.69.000
PINBALL FANTASIES	L.75.000
POPULOUS	L.69.000
PUZZLE BOBBLE	L.85.000
TURN & BURN	L.75.000
ROMANCE 3	L.109.000
STAR TREK NEXT G.	L.79.000
WILD GUNS	L.69.000
S.MARIO RPG	TEL

### NEOGEOCD

+ 5 GAMES  
L.399.000  
OFFERTE  
GIOCHI A  
L.35.000

### MEGA CD

BARI ARM	L.49.000
PRINCE OF PERSIA	L.39.000
BATTLECORPS	L.45.000
DRAGON'S LAIR	L.69.000
DUNE	L.45.000
THUNDERHAWK	L.49.000
ECCO 2	L.75.000
SHINING FORCE	L.65.000
ETERNAL CHAMP	L.89.000
FAHRENHEIT	L.75.000
RANMA 1/2	L.69.000
FINAL FIGHT	L.45.000
SOLUSTAR	L.49.000
F1 HAVENLY SYMPH.	L.49.000
GROUND ZERO TEXAS	L.45.000
LETHAL ENFORCE+PISTOLA	L.69.000
LETHAL ENFORCE 2	L.59.000
LORD OF THUNDER	L.89.000
MYSTERY MANSION	L.59.000
MONKEY ISLAND	L.45.000
NBA JAM	L.45.000
SONIC CD	L.49.000
POWER RANGER	L.59.000
TOMCAT ALLEY	L.49.000
SAMURAI SHOWDOWN	L.69.000
SELPHEED	L.49.000
SLAM CITY	L.49.000
WING COMMANDER	L.45.000

### GAME GEAR:

COLUMSL	L.29.000
DYNAMITE HEADDY	L.29.000
PROS	
ECCO2	L.29.000
HOLYFIELD BOXING	L.29.000
STARGATE	L.29.000
WIMBLEDON TENNIS	L.29.000
SAMPRAS T.	L.29.000
FATAL FURY SPEC.	L.59.000
PRIMAL RAGE	L.59.000

U  
L  
T  
R  
A  
6  
4

TEL.039/2720499



## IL GATTO SPAZIALE DIVENTA POLIGONALE



Ma quale Mario! E' Doraemon il re incontrastato dei platform poligonali, soprattutto ora che è in preparazione dalla Epoc un nuovo gioco a lui dedicato per il Nintendo 64! Il beniamino di tutti i bambini (giapponesi ovviamente) sarà infatti protagonista di un platform/adventure game decisamente ispirato a **Super Mario 64** nel quale potrete controllare tutti i personaggi della serie già visti nelle precedenti versioni videoludiche del gattone blu. L'unico inconveniente sarà il target decisamente basso al quale è destinato, che potrebbe significare una difficoltà non troppo elevata e una notevole semplicità degli enigmi. Non ci rimane che attendere che Doraemon estragga la versione definitiva dal suo gattapone...

## OCCHIO, MALOCCHIO, PREZZEMOLO E PINOCCHIO

La Enix ha ufficialmente annunciato la realizzazione per Nintendo 64 del seguito di uno dei titoli più originali mai prodotti per Super Famicom: **Wonder Project J!** Come penso sappiate, questo gioco consisteva in una versione futuristica del famoso racconto di Collodi nel quale dovevate educare il robot Pino a comportarsi come un umano costringendolo ad eseguire un certo numero di compiti. Dotato di una grafica per l'epoca decisamente accattivante consisteva in pratica in un'avventura punta e clicca nella quale, però, non si compivano le azioni direttamente ma si ordinava al proprio robot di eseguirle. Il metodo più funzionale per insegnargli come comportarsi, soprattutto all'inizio del gioco, era la tecnica del bastone e della carota, che in pratica consisteva nel lodarlo quando riusciva in un'azione e sgridandolo se sbagliava. Uno degli aspetti più divertenti del gioco era l'incredibile numero di espressioni che possedeva quando s'interagiva con lui, che gli conferivano un aspetto veramente umano. Auguriamoci solo che questa caratteristica venga mantenuta anche nel suo seguito.



## 32 MEGABIT PER UN ROMPICAPO

Decisamente contenuta, per un gioco destinato al Nintendo 64, è la dimensione del nuovo puzzle game della T&E caratterizzato da un titolo alquanto bizzarro: **Co-On-Pa**. Lo scopo del gioco è quello di muovere un cubo dotato di lati di differente colore in modo che combaci con quello presente sul terreno di gioco. Ogniqualvolta si muoverà il cubo, ci verrà mostrato un lato differente e quindi un colore diverso. Se fremete dal desiderio di provare questa nuova stranezza orientale non vi resta che attendere settembre, data di uscita di questo gioco.



## NUOVO PLATFORM IN ARRIVO DALLA VIRGIN!



Gli sviluppatori della Virgin Interactive stanno lavorando ad un nuovo platform poligonale chiamato **Freak Boy**. La storia ruota attorno ad una razza aliena, gli ZoS, che assalgono l'universo Hedron invadendolo completamente. Durante il loro attacco, però, non notano un ragazzo il cui compito sarà ora di salvare il suo universo. Creato utilizzando un sistema di sviluppo basato su workstation SGI, il gioco utilizza le notevoli capacità poligonali del Nintendo 64 per offrire al giocatore una esperienza di gioco nuova ed entusiasmante, permettendogli di esplorare un vasto mondo poligonale composto da ben venticinque livelli. Vi saranno inoltre numerose visuali, tutte selezionabili direttamente dal controller. Il gioco verrà sviluppato dalla californiana Burst, una divisione della Virgin Interactive. A detta del suo vice presidente Chris Yates, sembra che il Nintendo 64 sia l'unica console esistente sulla quale sia possibile ricreare un mondo complesso e dettagliato come quello di **Freak Boy**. Naturalmente aspettatevi una nutrita preview nei prossimi mesi.





## PER GLI AMANTI DEL BASEBALL

Due nuove simulazioni di baseball sono state annunciate per Nintendo 64 per la gioia dei numerosi (ehm, almeno in America e Giappone) amanti di questo sport. La prima è la conversione di **Ken Griffey Jr. Winning Run**, la cui recensione per Super Famicom potete trovare in questo numero. La versione a 64-bit godrà della fluidità e del realismo offerti dalla tecnica del motion capture, alla quale lo stesso Griffey ha partecipato facendosi riprendere in tipiche azioni di gioco, per poter catturare, tramite particolari sensori piazzati in tutto il corpo, tutti i suoi movimenti. Sfortunatamente non sono ancora disponibili foto del gioco, ma non appena verranno rese disponibili non mancheremo di pubblicarle. Passiamo ora al già menzionato **Stadium King** della Imagineer, realizzato nel solito stile giapponese con personaggi sproporzionati rappresentanti le versioni parodistiche dei reali campioni giapponesi. Anche se le numerose foto del gioco disponibili ci portano a pensare che sia ormai quasi completato, non sono stati ancora forniti i suoi dati essenziali né una data di uscita. L'unico elemento certo è la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, sia riuniti nella stessa squadra che sparsi in più team; questo conferma la teoria di molti riguardo la maggiore disponibilità di una software house a realizzare giochi in multi-player su di una macchina dotata di diverse porte pad standard piuttosto che su una console dotata solo di un sicuramente meno diffuso multi-tap.



Ken Griffey Jr. Winning Run



Stadium King

## HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA

TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

**VENDITA E NOLEGGIO VIDEO GAMES**

• **TITOLI SATURN** •

SATURN PAL TEL.

THE NEED FOR SPEED

DESTRUCTION DERBY

NIGHT + JOYPAD ANALOG.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

ROAD RASH

VIRTUAL ON

BLAM

DRAGON LAIR 2

KUMITE

TOMB RAIDERS

NINJA

HEART OF DARKNESS

DIE HART TRILOGY

ALIEN TRILOGY

SLAM DUNK

3D LEMMINGS

LOADED

SPACE HULK

BUST A MOVE 2

DUNGEON KEEPER

SCORCHER

SAMPRAS EXTREME

CONTRA 96

DISPONIBILI TITOLI PER:

**SUPERNINTENDO  
MEGA DRIVE - 32X -  
GAME BOY - 3DO -**

**NINTENDO 64 USA TEL.**

**PER I TITOLI NON  
IN LISTINO TELEFONARE**

**VENDITA E RITIRO  
DELL'USATO**

**SPEDIZIONI  
IN TUTTA ITALIA**





## GAMEBOY

Apriamo questo nuovo capitolo dedicato alle novità destinate all'immortale portatile della Nintendo annunciando **Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest** che in pratica dovrebbe essere la conversione di **Donkey Kong Country 2**. Anche qui troveremo Diddy e Dixie in lotta contro il malvagio K. Rool e le sue orde di Kremling. Il gioco sarà in parte simile alla versione per Super Famicom con l'aggiunta però di nuovi nemici e bonus stage. Dai gorilla passiamo alle talpe protagoniste di **Moguraanya** (Mogura in giapponese significa talpa), un nuovo RPG alla **Zelda** che vede come protagonista una coraggiosa talpa alla ricerca di un suo amico perduto per circa 200 stage. Meno originale è senz'altro **Ironman/X-O Manowar in: Heavy Metal** dedicato ai due eroi in armatura rispettivamente dell'universo Marvel e Valiant. Il gioco consiste nel solito picchiaduro a scorrimento che occupa però una cartuccia di ben 4 Mbit, quindi da non sottovalutare.



Moguraanya

La Acclaim non ha ancora annunciato la sua uscita che molti credono comunque imminente. Sempre tutt'altro che innovativa ma decisamente più interessante la versione per Gameboy di **Namco Museum** intitolata **Namco Classic Vol. 1**. Questo primo capitolo, che dovrebbe essere già in commercio quando leggerete queste righe, comprenderà le versioni monocromatiche di **Galaxian**, **Galaga**, **Mappy**, **Battle City** ed una simulazione golfistica il cui nome non è stato reso noto. Concludiamo con l'annuncio dell'uscita di un nuovo Gameboy! Chiamato **Game Boy Pocket**, sarà più piccolo del precedente di circa il 30%, incorporerà un monitor più piccolo ma più definito e funzionerà con solo due pile a stilo. La sua uscita è prevista in Giappone per questo mese al prezzo di centomila lire circa.



Namco Classic Vol. 1



Donkey Kong Land 2



## SUPER FAMICOM

Imminente è l'uscita del seguito di **Illusion of Time** della Enix intitolato **Creation of Heaven and Earth**. Un altro RPG in giapponese stretto quindi con un sistema di gioco arcade simile a **Zelda** ed una grafica caratterizzata da alcuni effetti interessanti come l'uso di trasparenza e modo 7. Sembra tra l'altro che potremo presto godere di una versione inglese del gioco caratterizzata da una comprensibilità decisamente maggiore. Da parte della Titus abbiamo due titoli in arrivo: il primo è **Realm**, uno sparattutto da 8



Creation of Heaven and Earth



Grab 6



Whizz

Mbit (siamo veramente alla frutta!) che vi vede nelle vesti di un cyborg creato per difendere la Terra da cattivoni mutanti iperspaziali per mezzo di mega armi e complessi mezzi di trasporto ipertecnologici. Il secondo è **Whizz**, un ben più originale platform isometrico in 3D nel quale dovrete evitare che il suddetto coniglio diventi il pasto di Ratty, un roditore che sembra preferire la carne al formaggio. Per sfuggirgli dovrete percorrere undici livelli isometrici pieni di trappole e avversità di ogni tipo prima che termini il tempo a vostra disposizione. Concludiamo con due titoli decisamente più interessanti targati Capcom. Sembra infatti che la storica software house giapponese specializzata in picchiaduro non abbia dimenticato il Super Famicom e stia per lanciare le conversioni di due dei suoi picchiaduro più attuali. E' imminente infatti l'uscita di **Street Fighter Alpha 2**, uno dei più attesi ed introvabili picchiaduro del momento. Questa versione promette di essere più vicina possibile all'originale, offrendo quindi la stessa longevità tipica dei giochi appartenenti a questa serie e le medesime innovazioni. Seguirà l'uscita di **Marvel Super Heroes: War Of The Gems** trasformato in un decisamente meno complesso picchiaduro a scorrimento.



Marvel Super Heroes: War Of The Gems



Street Fighter Alpha 2

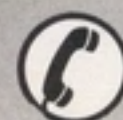


## VENDITA PER CORRISPONDENZA

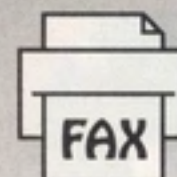
IMPORTAZIONE DIRETTA  
DA U.S.A. E GIAPPONE



ORDINA AL



0541/786496



0541/786621

centro videogames modellismo e giapponeserie

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

### CONSOLE

Nintendo 64 USA + Game	L. 849000
Nintendo 64 JAP + Game	L. 849000
Sony Playstation Jap Univ. + 2 Joypad + Memori C.	L. 559000
Sega Saturn Jap	L. 449000
Sega Nomad	L. 389000
Super Famicom	L. 270000
S. Nes Scart U.S.A.	L. 250000
Mega Drive II Jap	L. 220000
Game Gear Color + 2 Game	L. 240000
Game Boy Color + Game	L. 130000

### NINTENDO 64

Ace Driver
Alien Trilogy
Blast do Zer
Body Harvest
Buggy Boogie
Cruis'n USA
Fifa Soccer '97
Final Fantasy VII
Golden Eye 007
Ken Griffey Jr. Baseball
Killer Instinct 2
Kirby Bowl 64
Legend of Zelda
Moster Dunk
Quake
Red Baron
Star Fox 64
Star Wars: Shadows of the Empire
Super MARIO Kart
Wave Racer
Wayne Gretzky Hockey

### SATURN JAP

Bomberman	L. 119000
Dragon Ball Z	L. 119000
Decathlete	L. 119000
Fatal Fury 3	L. 129000
Gundam	L. 139000
Hokuto no Ken	L. 119000
King of Fighters 95	L. 129000
Night Strikers	L. 119000
Nights	L. 119000
Nights + Controller	L. 169000
Olympic Atlanta	L. 119000
Puzzle Bubble	L. 119000
Pinball Graffiti	L. 129000
Road Rush	L. 119000
Rise of the Robots 2	L. 119000
Sega Rally	L. 109000
Space Harrier	L. 119000
Sonic Wings Special	L. 139000
X-Men	L. 129000
Ultimate Mortal Kombat 3	L. 119000
Virtua Fighter II	L. 129000
Virtual Fighters Kids	L. 119000
Wipeout	L. 109000

### ACCESSORI PSX

Joypad	L. 65000
Scart	L. 30000
Joystick Power Stick	L. 70000
Memori Card	L. 60000
Multitape	L. 99000
Gun	L. 139000
Volante+Pedaliera	L. 149000
Joystick Fighter Stick V	L. 159000
Negecon Pad	L. 159000
Thunder Pad	L. 85000
VS Cable	L. 35000
Extention Cable	L. 20000
Racing Controller	L. 80000

### ACCESSORI SAT

Joypad	L. 50000
Scart	L. 20000
Joystick	L. 85000
Analog Control	L. 195000
St Key Adaptor	L. 50000
Action Replay	L. 139000
Gun	L. 80000
Volante	L. 139000
Memory Card	L. 95000
Joypad Infra-Red	L. 70000
Video CD	L. 350000
Converter NTSC-Pal	L. 70000

### PSX JAP

Atlanta Olimpic Games	L. 149000
Bio Hazard	L. 149000
Dragon Ball Z 2	L. 149000
Extreme Power	L. 129000
Fire Prowrestling Iron Slam 96	L. 139000
Galaxian	L. 129000
Gundam II	L. 159000
Gex	L. 139000
Irem Arcade Classic	L. 129000
Motor Toon GP II	L. 139000
Mortal Kombat 3	L. 129000
NBA Live 96	L. 129000
Puzzle Bubble II	L. 149000
Ridge Racer Revolution	L. 149000
Street Fighter Zero	L. 149000
Toshinden II	L. 149000
Tekken II	L. 149000

### OFFERTISSIME

Cyberia	Quantum Gate I
Death Mash	Rockman X III
Dark Seed	Race Drivin
Gradius Deluxe Pack	Revolution X
Gotha II	Robo Pit
Hat Trick Hero	Titan Wars
Hi-octane	Thunderhawk II
Hang on GP	Theme Park
King of Boxing	Zico

### MEGA DRIVE

Aladin	L. 99000
Batman Forever	L. 110000
Demolition Man	L. 109000
Dragon Ball Z	L. 70000
Earthworm Jim 2	L. 90000
Fatal Fury II	L. 70000
FIFA Soccer '95	L. 50000
FIFA Soccer '96	L. 75000
John Madden '96	L. 109000
Micro Machine '96	L. 109000
Mortal Kombat III	L. 75000
NHL Hockey '96	L. 109000
NBA Live '96	L. 109000
1996 Olimpic Summer Games	L. 119000
Pete Sampras Tennis '96	L. 70000
Slam Master	L. 109000
Sailor Moon	L. 70000
The Punisher	L. 109000
WWF Wreste Mania	L. 70000
Warlock	L. 90000
Virtua Racing	L. 85000
X-Men 2	L. 80000

### OFFERTISSIME

Blood Game	Lode Runner
Cyberia	Metal Jacket
Cyber War	Night Striker
Champion Wrestler	Powerful Baseball '95
Dreamon	Rayman
Gradius Deluxe Pack	Slot Shooting
Jumping Flash	Street Fighter Real Battle
J. League Prime Goal Ex	Snatcher
Hiper Formation Soccer	Total Eclipse Turbo
Hard Rock Cab	Victory Zone

### NEWS PSX

Street Fighter Zero II  
Arc the Lad II  
Namco Museum IV  
Cyber Speed  
Hyper Rally  
King's Field III  
Macross

### NEWS SATURN

World Heroes Perfect  
Samurai Spirit  
Dark Savior  
Fatal Fury Real Bout  
Toshinden II

### SUPERNES SUPERFAMICOM

Batman Forever	L. 129000
Boogerman	L. 119000
Breath of Fire II	L. 129000
College Slam	L. 119000
Chrono Trigger	L. 159000
Doom	L. 129000
Donkey Kong Country 2	L. 159000
Dracula XX	L. 129000
Dragon Ball Z III	L. 90000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L. 175000
Earthworm Jim 2	L. 109000
Fifa Soccer 96	L. 129000
Final Fantasy III	L. 139000
Final Fight Tough	L. 169000
Front Mission	L. 109000
Front Mission II	L. 139000
Human Grand Prix IV	L. 129000
Killer Instinct	L. 70000
Gundam Wing Endles Duel	L. 169000
Mortal Kombat III	L. 119000
NBA Live '96	L. 119000
1996 Olimpic Summer Game	L. 139000
Parodius 3	L. 139000
Perfect Eleven II	L. 139000
Ranma 1/2 4	L. 90000
Separation Anxiety (Spider Man)	L. 129000
S.O.S. Sink or Swim	L. 129000
Sailor Moon Super	L. 159000
Super Mario RPG (usa)	L. 139000

**ULTRA 64: CHIAMARE PER ULTERIORE SCONTO**  
NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI





**L'** influenza della trilogia filmica di Indiana Jones è evidente nella produzione ludica più recente: che si tratti di guidare un carrello da miniera (*Donkey Kong Country*) oppure evitare palle rotolanti e frecce acuminata (*Super Mario 64*), i momenti più emozionanti del film di Spielberg ricorrono con sospetta frequenza. Core non si è limitata a prendere qualche spunto, ma ha di fatto tradotto digitalmente il meglio dei film jonesiani creando un prodotto assolutamente unico nel suo genere. *Tomb Raider* ha impegnato nove programmatori per oltre diciotto mesi e sta entrando ora nella fase finale di sviluppo. La prima peculiarità del prodotto è già presente a partire dal personaggio principale: il protagonista, infatti, non è il classico avventuriero senza macchia, ma uno sprite di "sesso femminile", Lara Croft. Lo scopo

del gioco è recuperare un misterioso oggetto sacro, noto come Scion, il cui possesso garantisce l'immortalità e il dominio sul mondo. Il problema è che lo Scion è stato frantumato in tre pezzi, successivamente disseminati in luoghi assolutamente sconosciuti. Il ritrovamento di un antico manoscritto che rivela il nascondiglio dei tre frammenti spinge l'intrepida Lara a partire alla ricerca del prezioso monile. *Tomb Raider* si svolge tra i resti di un antico tempio Inca, in una piramide egiziana e tra le rovine della civiltà Greca. Dopo *Fade To Black* e *Resident Evil*, *Tomb Raider* conferma che il genere delle avventure dinamiche sta riscuotendo sempre più successo tra gli utenti, probabilmente stanchi di picchiaduro e giochi di corsa stereotipati.

# TOMB RAIDER

Il successo riscosso da *Resident Evil* per PlayStation ha ridato nuova linfa vitale a un genere - quello delle avventure per console - che vegetava dai tempi di *Flashback*. Sebbene l'utilizzo della grafica poligonale e di scenari tridimensionali graficamente sempre più realistici sia diventato ormai standard, va sottolineato che con *Tomb Raider* la spettacolarità raggiunge livelli davvero cinematografici. Nelle prossime sei pagine, MEGA Console vi presenta l'ultima fatica di Core Design.



## SEGNATEVI QUESTO NOME: LARA CROFT

Lara Croft è il risultato dell'aggregazione di oltre 300 poligoni. Il personaggio si muove fluidamente su schermo e la sua agilità è pari solo alla sua grazia. Lara è in grado di compiere una serie di azioni differenti, come saltare, correre, fare piroette in volo, nuotare e, soprattutto, sparare a manetta. Sorprendentemente, i grafici di Core Design non hanno fatto ricorso alle tecniche del *motion capture* per animare il personaggio di Lara. Al contrario, Tony Gard, responsabile del progetto, ha preferito utilizzare i metodi di animazione tradizionali, in quanto consentono maggiore precisione e controllo. E se lo dice Tony Gard...





## TOMB CLONE

Come dicevamo in apertura, **Tomb Raider** rappresenta un mix di prodotti estremamente eterogenei. I tre ingredienti fondamentali del gioco (esplorare scenari tridimensionali, uccidere nemici, risolvere enigmi) possono essere ricondotti ai seguenti titoli, capostipiti di tre generi differenti:



### PRINCE OF PERSIA

Saltare di piattaforma in piattaforma evitando di cadere su spuntori appuntiti è un topos del best seller Broderbund che ricorre spesso in **Tomb Raider**.



### ALONE IN THE DARK

Lara può portare una serie di oggetti con sé che può utilizzare nel momento del bisogno. Il menu ricorda molto quello della saga francese **Alone in The Dark**.

### DOOM

Dietro a ogni angolo si nasconde un'aberrazione. Il leit-motiv del capolavoro di Id Software è proprio anche di **Tomb Raider**. Dito sul grilletto e nervi saldi.

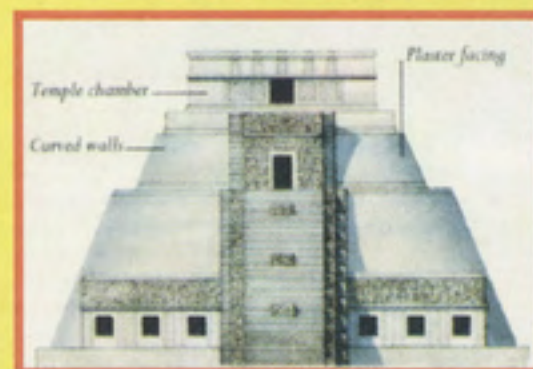


Per accrescere il realismo della simulazione, il team di sviluppo Core ha deciso di ricostruire locazioni "autentiche", documentandosi con i saggi dei più celebri archeologi. Gli scenari di **Tomb Raider** sono stati pianificati da Heather Gibson e Neil Body che, con carissima pazienza, hanno passato intere giornate a ricreare su schermo intricati geroglifici egiziani e dettagli relativi a colonne, capitelli e frontoni. Secondo alcune indiscrezioni, **Tomb Raider** dovrebbe includere una quarta sezione oltre alle tre annunciate, ma al momento la voce non ha trovato alcuna conferma ufficiale.



### IL LIVELLO INCA

Il livello Inca si svolge in un tempio situato nelle foreste pluviali peruviane. Qui Lara dovrà confrontarsi con splendide cascate, caserme abbandonate, templi dove venivano effettuati sacrifici umani per finire nella sala del Re, all'interno della quale è nascosta la prima parte dello Scion.



### CIVILTÀ GRECA

Lo stage greco ricrea il design classico delle imponenti colonne e dei mosaici su pareti e pavimenti. L'azione quindi si sposta in antiche e polverose librerie debordanti di papiri. Si passa poi a saune e colossei, alla ricerca del secondo frammento dello Scion.



### EGITTO MISTERIOSO

Il terzo e (forse) ultimo livello del gioco si svolge in una misteriosa piramide egiziana, che si dice contenga il pezzo finale del prezioso monile. La piramide, fatta edificare dal malvagio faraone Akhenaten, contiene una serie di mortali insidie che renderanno sicuramente più difficile, ma anche più interessante, la vostra ricerca.

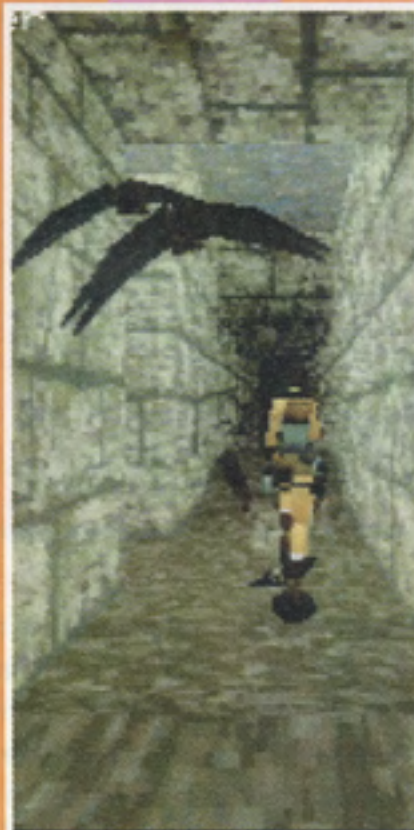
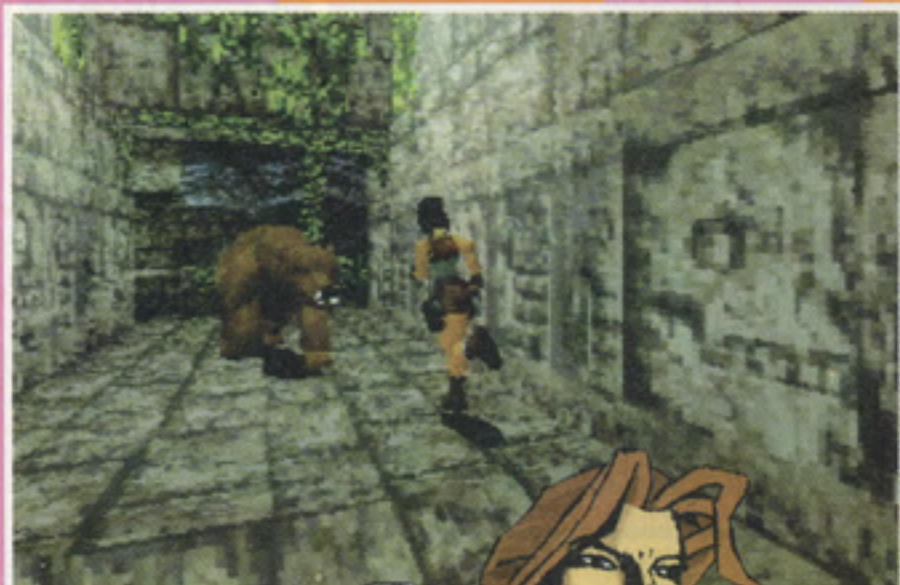




## MOSTRI A GO-GO

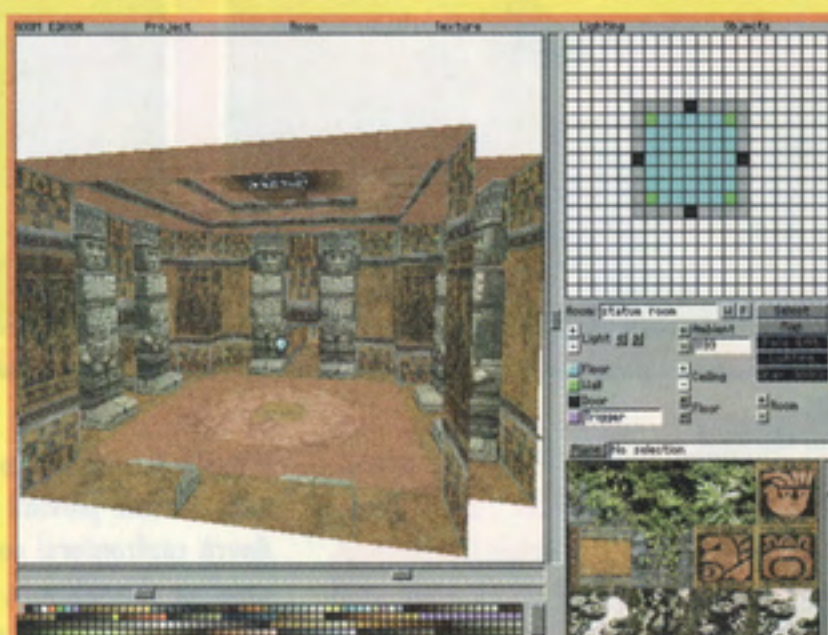
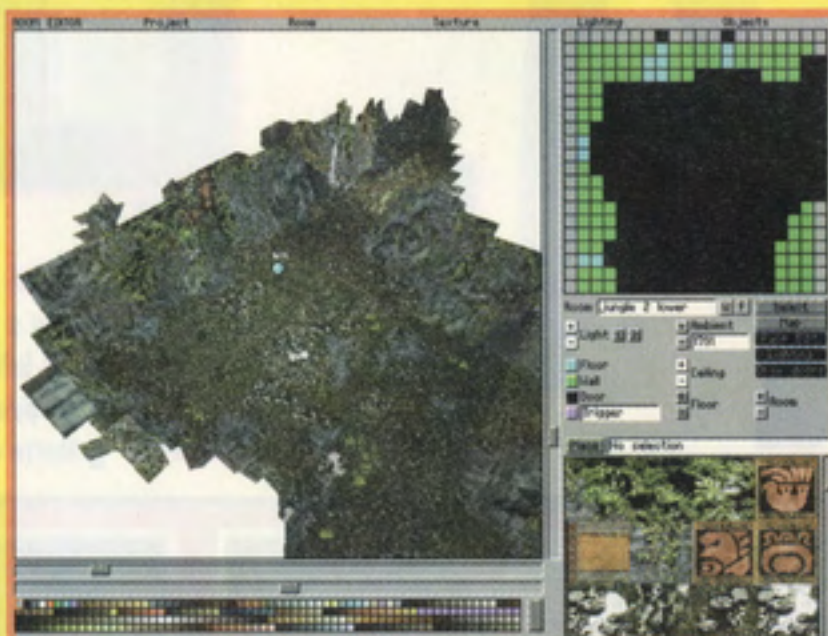


Gli avversari che incontreremo in **Tomb Raider** sono soprattutto bestie feroci come leoni, lucertole giganti, centauri, puma, lupi, serpenti, coccodrilli, gorilla, pipistrelli, che si comportano e si muovono sullo schermo in modo assolutamente credibile. Gli orsi, ad esempio, gigioneggiano realisticamente attorno a Lara prima di sferrare il loro attacco. I lupi si muovono in branco. I programmatori inglesi hanno creato alcune tra le routines di intelligenza artificiale più evolute mai viste prima in un videogioco, per creare qualcosa di assolutamente innovativo. Alcune bestie, infatti, si nascondono negli anfratti per cogliervi di sorpresa, altri, feriti, fuggono per non lasciarsi la pellaccia virtuale. Ma non ditelo al WWF!



## REALISMO SENZA LIMITISMO

Heather e Neil hanno curato il design delle varie locazioni di **Tomb Raider**. Prima di tutto hanno creato un modello wire-frame di ogni stanza utilizzando SoftImage, un potente tool grafico. Quindi hanno arricchito il tutto con una serie di decorazioni più o meno complesse: bassorilievi, mosaici, etc. Molte delle decorazioni sono la riproduzione elettronica di autentici reperti. Per accrescere il realismo degli ambienti virtuali, i grafici di Core Design hanno aggiunto texture mapping e effetti di luce veramente spettacolari. Ombreggiature a intensità variabile rappresentano, infine, la ciliegina sulla torta. Le locazioni sono inoltre disseminate da una serie di oggetti e di power-up che possono rivelarsi indispensabili per superare e risolvere determinati ostacoli.







## MOVE YOUR BODY

**Tomb Raider** fa uso di alcune tra le routines di animazione tridimensionali più sofisticate tra quelle viste finora su Saturn. Core Design è stata in grado di ricreare mondi a tre dimensioni assolutamente credibili in termini di realismo. La velocità del gioco e la qualità delle animazioni rappresentano gli aspetti più eclatanti di **Tomb Raider**. Lara è animata splendidamente: ci sono voluti più di trecento poligoni per crearla, ma i risultati sono assolutamente incredibili. Ecco i movimenti che Lara può compiere:



Correre



Camminare



Saltare in Alto



Saltare



Sollevarsi



Tirarsi Su



Spostarsi di lato



Saltare all'Indietro



Arretrare



Appendersi



Fare una piroetta in avanti



Fare una piroetta laterale



Fare una piroetta all'indietro



Sparare



Attaccare in volo



## TELECAMERA CON VISTA

In **Tomb Raider** è possibile visualizzare l'azione da differenti punti di vista differenti. Ciò contribuisce ad accrescere la spettacolarità del gioco ma la finalità della molteplicità di visuali non è meramente strumentale. È possibile selezionare una delle quattro prospettive disponibili: una "classica", una "dinamica" (zoom e rotazioni) e due distanziate, per poter cogliere un numero di dettagli superiore. In dettaglio:

### INQUADRATURA CLASSICA

Utilizzata per la maggior parte del gioco. La telecamera virtuale segue Lara, mostrando direttamente quello che l'esploratrice ha di fronte.

### TELECAMERA DINAMICA

L'effetto è spettacolare: la telecamera ruota attorno a Lara per sottolineare i momenti più emozionanti del gioco.

### TELECAMERA ESTERNA

Visuale distanziata, che consente di cogliere un certo numero di dettagli o un'azione precisa (come in **Alone in The Dark** e **Resident Evil**).

### VISUALE GLOBALE

Viene inquadrato un oggetto specifico anziché Lara in modo tale che risulti messo in primo piano un pericolo o un'insidia da evitare.

### CONTROLLO DELLA VISUALE

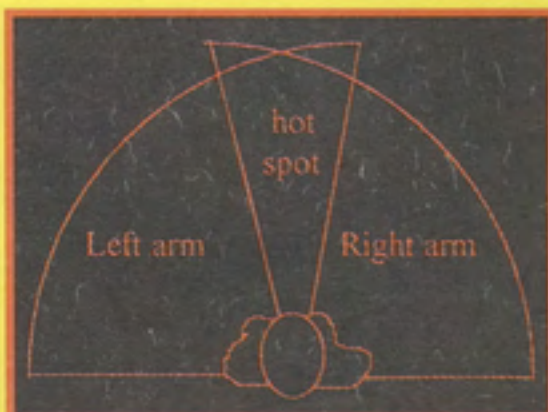
Come negli shooter tridimensionali dell'ultima generazione, anche in **Tomb Raider** è possibile muovere il capo del protagonista del gioco in alto o in basso, per cogliere un maggior numero di dettagli.







## BERSAGLIO MOBILE

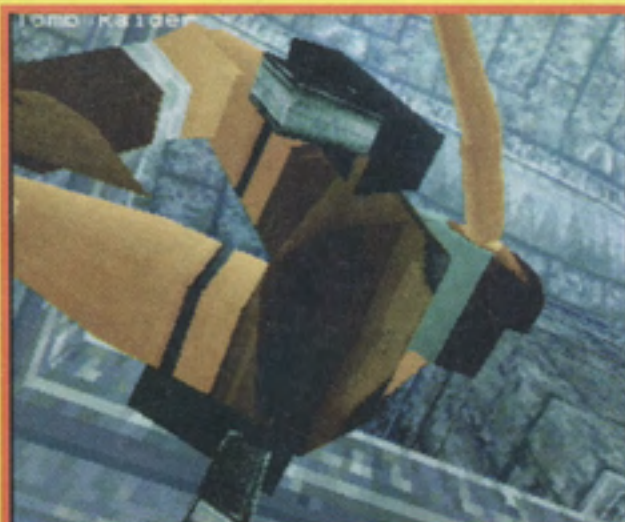


Il sistema di combattimento è semplicemente unico. Lara può utilizzare due rivoltelle per stanare i numerosi tarpani che incontrerà nel corso dell'avventura. È chiaro che avendo le mani impegnate, i suoi movimenti saranno più goffi, quindi è necessario essere rapidi e precisi quando si tratta di sparare. Quando un avversario si avvicina a Lara, il personaggio estrae automaticamente le armi, lasciando a voi l'incomodo (o il piacere) di fare fuoco.





## TAPPATEVI IL NASO!



Tomb Raider include anche sezioni interamente subacquee. I recessi più profondi delle catacombe, infatti, sono sommersi e questo non solo richiede notevoli capacità natatorie, ma anche una certa resistenza alle fortissime correnti che rischiano di spingervi contro spuntoni acuminati. Gli effetti di *light sourcing* delle sezioni subacquee sono assolutamente brillanti e i tunnel ombreggiati a forza di Gouraud contribuiscono a creare un'atmosfera che avevamo incontrato precedentemente solo in Resident Evil. Dal punto di vista grafico, questa sezione è la più realistica in assoluto: i movimenti di Lara sott'acqua sono credibili e la fluidità dell'acqua è altrettanto impressionante. Portatevi il costume!



TOMB RAIDER

CASA PRODUTTRICE

CORE DESIGN

GENERE

AVVENTURA

USCITA

OTTOBRE



## GAMES MANIA

VENDITA SPECIALIZZATA IN:

SEGA SATURN™

SONO DISPONIBILI INOLTRE TITOLI PER:  
**SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE,  
 GAME BOY, NINTENDO 64**

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONE IMMEDIATA  
 IN TUTTA ITALIA  
 CON CORRIERE ESPRESSO

POMEZIA (ROMA) via Catullo 32/A

ORARIO NEGOZIO:

9:30 - 13:00

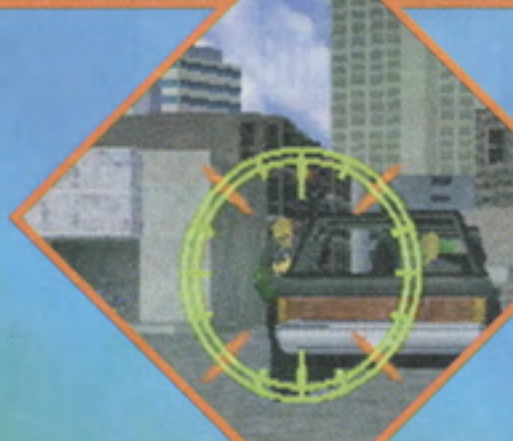
15:30 - 20:00

ORDINA SUBITO

06/9111705

TEL. - FAX: 06/9111705





Insieme a Sega Rally e a Virtua Fighter 2, la versione Saturn di Virtua Cop ha segnato l'inizio di una nuova era per i possessori del 32-bit Sega. Il sequel, la cui uscita è prevista per la fine di ottobre, dovrebbe ribadire le eccellenti capacità di programmazione dell'AM2, uno dei migliori team di sviluppo sulle scene videoludiche. MEGA Console ha le prove...



**V**irtua Cop 2 segna il ritorno dei poliziotti speciali James "Smarty" Cools e Michael "Rayge" Hardy. Il sequel presenta un nuovo personaggio, Janet Marshall, e dosi abbondanti di violenza digitale. Intendiamoci, il gioco si limita a offrire "more of the same", ovvero, più azione, più sparatorie e, ovviamente, più sangue elettronico sullo schermo, anziché presentare innovazioni sostanziali. La categoria degli shooter a bersaglio si è evoluta solo in termini grafici: la meccanica di gioco non è mai variata sensibilmente, ma gli estimatori del genere non considerano questo un limite, bensì un pregio. Come potete vedere da queste immagini - tratte da una versione completa al 30% - AM2 sta svolgendo un ottimo lavoro. Abbiamo avuto modo di vedere il primo livello che include una violenta sparatoria in una gioielleria (magari proprio quella che il buon Tarantino non ci ha mostrato nello splendido Reservoir Dogs aka Le

lene), un frenetico inseguimento a bordo di una vettura guidata da un tizio che assomiglia a Burt Reynolds (!) e un violentissimo scontro a fuoco nei pressi di un grattacielo, tra cecchini e criminali vari. Delle tre sezioni, l'inseguimento automobilistico è quello

che ci ha impressionato maggiormente, anche se dobbiamo dire che il frame rate della versione Saturn appare meno eclatante rispetto al coin-op. Il secondo livello, attualmente in fase di sviluppo, si svolge su un lussuoso yacht, posseduto da un capomafia, per poi passare in una base sotterranea della gang criminale. Tutte e tre le sezioni sono caratterizzate da bivi e intersezioni che consentono di seguire itinerari alternativi, come in Panzer Dragoon Zwei. Dal punto di vista cosmetico, a quanto abbiamo visto sino a oggi, Virtua Cop 2 su Saturn promette di diventare un piccolo classico e non ha molto da temere da Die Hard Trilogy, (Probe per Fox Interactive). AM2 ha mantenuto anche nella versione casalinga i tocchi di classe del coin-op, come il lampadario rotante nella gioielleria (primo stage), gli sguardi allucinati dei civili quando vengono colpiti etc. Secondo alcune indiscrezioni, pare che la versione Saturn includerà almeno una sezione inedita rispetto al coin-op. Sega ha annunciato che commercializzerà due versioni di Virtua Cop 2: una con la pistola a raggi luminosi

e una senza (per coloro che già posseggono il primo episodio). La Virtua Gun (o Stunner, come è conosciuta in America) è di colore blu (mentre la precedente, americana, era nera). Le pistole sono ovviamente compatibili tra loro e possono essere utilizzate con entrambi i titoli. Cogliamo l'occasione per segnalare che saranno presto disponibili altri prodotti analoghi a Virtua Cop 2: Hakaider Last Judgement (include sezioni bidimensionali e tridimensionali), Lethal Enforcers 1 & 2 (Konami) e Death Crime Zone (Ecole), che potrete trovare recensiti sui prossimi numeri di MEGA Console. Bang!

# VIRTUA COP 2



In VC2 possono partecipare alle sparatorie tre poliziotti, ma non contemporaneamente. Questo significa che mentre due sono in missione, il terzo prepara il tè

Avete il diritto...

...Di rimanere in silenzio...



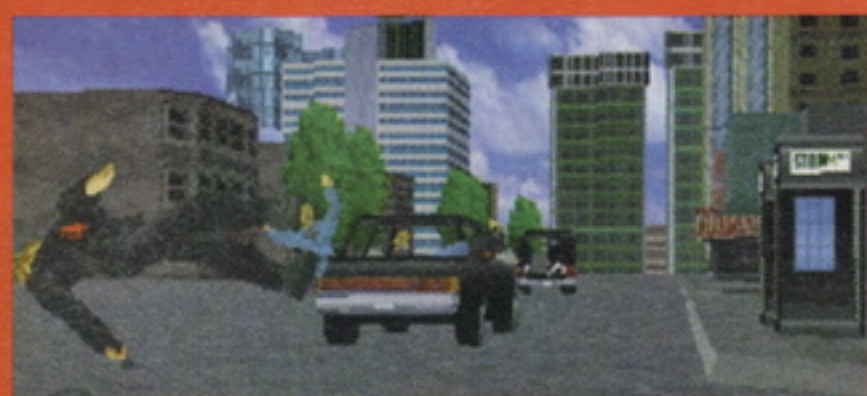




Un vero toccasana per la confraternita di psicofanatici possessori di Saturn...



Le sparatorie sono ancora più spettacolari di quelle del primo episodio...



Visto cosa succede a parcheggiare in doppia fila?



...per non parlare della grafica!



CASA PRODUTTRICE

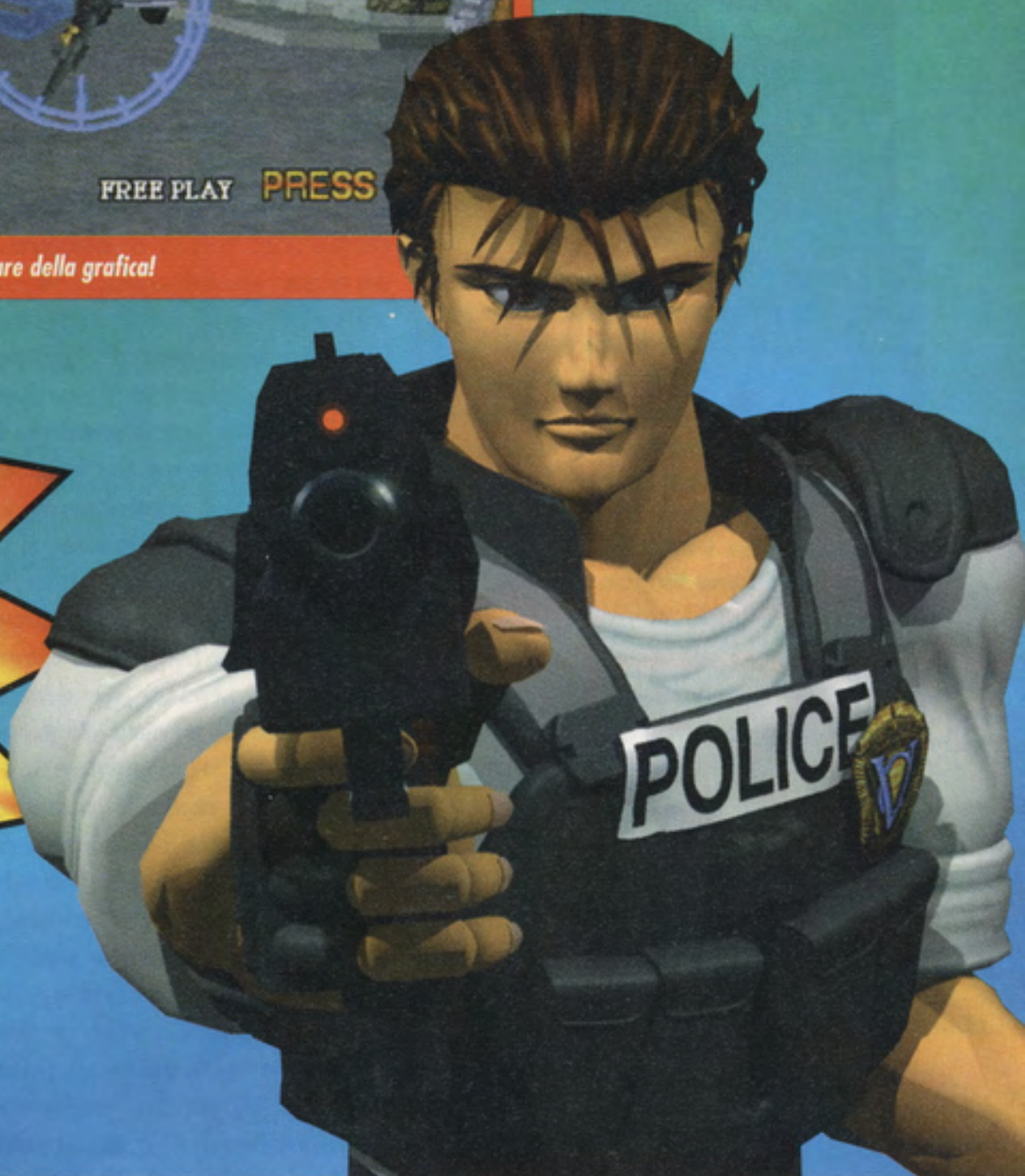
SEGA

GENERE

SPARATUTTO

USCITA

OTTOBRE



...Di raccogliere i vostri organi interni...

...Dal marciapiede e...

...Di infilarli in una borsa di plastica Coop...

...Prima di sparire da questa città







# FIGHTING VIPERS

**A**pparso in sala giochi qualche mese fa, **Fighting Vipers** è stato sviluppato grazie al Model 2, la stessa board di **Virtua Fighter 2** e, dal punto di vista cosmetico, si colloca un gradino al di sopra di quest'ultimo. Immaginate otto lottatori senza scrupoli, violenti fino all'inverosimile, capaci addirittura di sbattere la crapa dell'avversario contro un cancello elettrificato: questo è **Fighting Vipers**. La versione Saturn è nelle mani del prodigioso AM2, la divisione interna Sega capitanata dal grande Yu Suzuki, che in seguito si occuperà di **Virtua Fighter 3**, il beat'em up più atteso del 1997. La programmazione di **Fighting Vipers** è cominciata nel gennaio del 1996 e si con-

della versione Saturn di **Virtua Fighter 2**). Come in **Virtua Fighter II**, anche in **Fighting Vipers** i giocatori avranno la possibilità di selezionare il soundtrack originale, oppure il remix. L'uscita del nuovo picchiaduro è prevista per novembre.



La new wave di picchiapicchia per Saturn include **Virtua Fighter Kids** (uscito in Giappone il 26 luglio scorso, troppo tardi per recensirlo su questo numero), il nuovo **Tohshinden** e, ovviamente **Fighting Vipers**. **MEGA Console** ha visto in anteprima l'ultima fatica dell'AM2!

cluderà all'inizio di ottobre. Per ottenere una versione assolutamente fedele all'originale, AM2 sta saccheggiando l'ultima versione delle Sega Graphics Libraries. Sebbene l'hardware del 32-bit Sega sia tecnicamente inferiore al Model 2, Sega ha lasciato intendere che una conversione apocalittica sia più che fattibile. Il team sta dedicando massima attenzione alle animazioni dei vari personaggi,

mentre i fondali probabilmente verranno realizzati con lo stesso 3D simulato della versione home di **Virtua Fighter 2**.

I primi risultati sono incoraggianti. I due lottatori renderizzati in tempo reale si muovono fluidamente sullo schermo, mentre i background abbisognano ancora di qualche ritocco. Hiroshi Kataoka, il programmatore principale della versione Saturn di **Fighting Vipers**, ha precisato che farà ricorso massivamente al Gouraud shading, una tecnica che è diventata accessibile solo grazie ai recenti update del sistema operativo di Saturn. Prima di **Panzer Dragoon II**, infatti, nessuno credeva che fosse possibile utilizzare il Gouraud shading sul 32-bit Sega. Per realizzare **Fighting Vipers**, Kataoka ha chiesto la collaborazione degli Andromeda, il team che ha creato il favoloso sparatutto poligonale. Il Gouraud shading permette di rendere più realistici i lottatori e utilizzare un minore numero di poligoni rispetto al coin-op senza che tale differenza risulti visibile. Un'altra potenzialità delle SGL Saturn consiste nella possibilità di utilizzare un doppio light-sourcing shading, che permette di visualizzare due sorgenti di colore per le ombreggiature a differenza del coin-op che ne aveva solo uno. L'utilizzo di questa tecnica, tuttavia, rende impossibile la scelta dell'alta risoluzione (peculiarità

GRACE

JANE

BAHN



In attesa di **Virtua Fighter 3**...







## I PERSONAGGI

Tutti i personaggi del gioco indossano originali costumi da combattimento, come il vestito di cuoio blu di Honey o l'uniforme imbottita da skater di Grace. Una delle peculiarità di **Fighting Vipers** consiste nella possibilità di perdere "pezzi" dell'armatura quando si subiscono colpi particolarmente pesanti. Le combo più devastanti vengono automaticamente riproposte da un replay multi-prospettico particolarmente spettacolare. I combattimenti si svolgono all'interno di arene cinte da sbarre metalliche. Inutile aggiungere che una delle mosse più comuni consiste nello sbattere gli avversari contro le grate. E' possibile performare delle super-combo che consentono di scagliare l'avversario a una tale velocità da abbattere la barriera metallica, ma in questo caso difficilmente lo vedrete rialzarsi da terra dopo il danno subito.



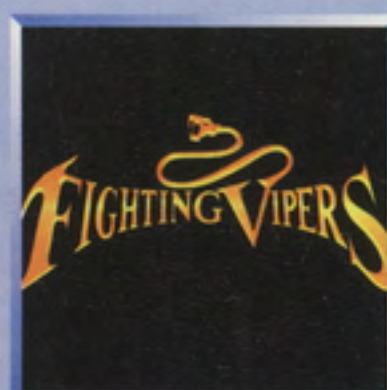
Il livello di interazione con i fondali di **Fighting Vipers** è nettamente superiore rispetto a quello di **Virtua Fighter**



Per ovviare ai limiti di memoria on-board del Saturn, AM2 ha optato per scenari in bitmap



Aaagh! La famigerata gabbia elettrificata!



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PICCHIADURO

USCITA

NOVEMBRE



TOKIO

PICKEY

HONEY

SAN MAN

RAXEL



Mai preso un rollerblade in faccia? In **Fighting Vipers** si può!



**DAL CREATORE DEI  
LEGENDARI  
GRADIUS, GRYZOR  
E GREEN BERET,  
ARRIVA IL GIOCO  
PIÙ VIOLENTO  
DELL'ANNO:  
PROJECT  
OVERKILL.  
SVILUPPATO DAGLI  
APALOOSA - I  
NOVOTRADE DI  
ECCO THE  
DOLPHIN -  
OVERKILL È  
DESTINATO A  
LASCIARE IL  
SEGNO SULLE  
EFFIMERE SCENE  
VIDEOGIOCICHE.  
MEGA CONSOLE  
VI SPIEGA  
PERCHÉ...**

**I**l gameplay di **Project Overkill** si rifà abbondantemente a quello dei migliori action games degli ultimi anni. Il risultato è un "mix" davvero originale e ottimamente confezionato. La razza umana è impegnata in un terribile conflitto con i visceriani, laidi e infidi alieni originari di Viscera 5. Scopo del gioco è chiaramente quello di tostare i rettiloni nel modo più splatteroso possibile. Ai comandi di una squadra di agenti speciali dovrete infiltrarvi nelle loro basi, dislocate su differenti pianeti della galassia, massacrarli e, possibilmente, tornare a casa per cena. Viscera 5 è costituito da tre grandi continenti, ciascuno dei quali va necessariamente colonizzato dal team terrestre. All'inizio del gioco, verrete trasportati da uno shuttle in una zona relativamente sicura del pianeta. Quindi, il massacro digitale può cominciare, con la felicità di mamma e papà. Imparerete presto a riconoscere i vari alieni, la loro forza e i loro punti deboli. I soldati che militano nelle file visceriane sono distinti in guardie (in grande maggioranza), droidi, ibridi robotici a forma di ragno e rettiloidi. Ciascuno di questi possiede un certo livello di energia, che si riduce ogni qual volta subisce danni, ma questo è abbastanza lapalissiano. Alcuni mostri hanno una notevole resistenza, che gli permette di subire parecchi colpi prima di cedere, ma i programmatori Konami hanno assicurato che ogni vostro avversario ha un tallone di Achille la cui individuazione rende l'eliminazione del tarpano meno problematica. I personaggi selezionabili sono quattro: Althea Timmeron, una transumana esperta in demolizioni, che in passato ha fatto parte di alcuni dei più spietati gruppi terroristici interplanetari. Lanslow Kreeg, umanoide, grande esperto di armi, è una perfetta macchina da guerra. Il suo astio nei confronti dei nemici è stato accresciuto chimicamente con l'ausilio di droghe sperimentali. Jendryk Espion, crudele killer irkaniano, è abilissimo nell'infiltrarsi all'interno delle basi aliene dopo aver eliminato sentinelle e guardie. Quogg S'Senthinon,



Uno dei power-up vi consente di diventare invisibili e superare le linee nemiche per fare danni. Tanti danni

fante da combattimento sauriano, risultato di esperimenti genetici, vanta un quoziente intellettuale inferiore alla media, ma ha la stazza di un giocatore di football americano e non teme il dolore fisico. Capace di utilizzare ogni tipo di arma, Quogg preferisce schiacciare con suo peso gli alieni o finirli a pugno dopo averli

maciullati. **Project Overkill** è un incrocio tra **Syndicate**, **Loaded**, **Doom**, **Robotron**, **Gauntlet** e **Alien Breed** per Amiga realizzato interamente con grafica isometrica. Il tutto inzuppato da dosi abbondanti di ultraviolenza digitale. Con simili referenze, lo shooter Konami è destinato a diventare un nuovo classico. Di fatto, dovrete percorrere i corridoi delle basi aliene maciullando alieni con una serie di armi più o meno devastanti: granate e granatine, raggi laser e fumi cosmici, lancia fiamme, bombe incendiarie e razzi al fosforo. Non c'è limite alla fantasia (malata) del team Konami ma soprattutto dei videogiocatori degli anni '90, svezati da **Doom** e i suoi fratelli. Le armi di base dei vostri mercenari possono essere implementate grazie a quattro differenti tipi di proiettili. I più evoluti sono i missili a ricerca di calore che possono stroncare l'esistenza di più alieni in un batter d'occhio. Le munizioni sono reperibili all'interno dei vari scenari. Upgradare i propri strumenti bellici è fondamentale per procedere nel gioco. Per concludere vittoriosamente ogni missione, è necessario non solo farsi largo tra orde di alieni inferociti, ma anche risolvere una serie di enigmi e puzzle. All'interno del complesso, dovrete infatti confrontarvi con porte a chiusura magnetica (che richiedono la classica raccolta di chiavi), zone elettrificate e ostacoli d'ogni tipo. In alcuni casi bastano un paio di granate dirompenti contro i computer di controllo per disabilitare le difese della base, ma in altri casi dovrete usare la vostra materia grigia. All'interno

della base sono inoltre presenti una serie di locazioni segrete che spesso contengono informazioni di vitale importanza per concludere il livello o, più semplicemente, power up e bonus. **Project Overkill** ha tutte le carte in regola per superare gli eccessi di **Mortal Kombat 3**, un altro prodotto grandguignolesco che ha dimostrato come gore e splatter facciano vendere. E parecchio. Ma **Project Overkill** richiede anche notevoli capacità tattiche e strategiche. Spesso è più utile tendere agguati agli alieni e piazzare qualche bom-



VISCIERIAN  
SENTRY



# PROJECT OVERKILL





ba nei punti strategici anziché sferrare attacchi su larga scala contro un godziliardo di bestiacce assetate di sangue umano. Jendyx è un vero maestro nell'avvicinarsi alle sentinelle aliene e sgozzarle senza farsi beccare. Quogg, invece, massacrà letteralmente le sue vittime finendo per inzuppare i piedi nel loro sangue e lasciando macabre impronte sul pavimento della base. Chiaramente, non ci sentiamo di consigliare **Project Overkill** ad un pubblico facilmente impressionabile. Ma d'altra parte, il gioco Konami non può essere tanto più agghiacciante di un qualsiasi reportage bellico sul Ruanda o sulla Bosnia trasmesso nei mesi scorsi dai telegiornali all'ora di cena... **Project Overkill** ha richiesto oltre un anno e mezzo di programmazione e sarà disponibile tra qualche settimana: potete contare su MEGA Console per una recensione ultramassiva.



*I nemici resistono a parecchi colpi standard e alcuni sono addirittura immuni dai missili a ricerca di calore. Che ne direste di un bel razzo a testata atomica? Su, non fate i timidi...*

## PROJECT OVERKILL

CASA PRODUTTRICE

KONAMI

GENERE

SPARATUTTO

USCITA

OTTOBRE



*I cadaveri degli alieni non scompaiono, ma restano sullo schermo a torturare la vostra coscienza*



*Sparare ai tarpani da distanza ravvicinata consente di infliggere più danni ai cattivi, ma può essere dannosissimo, giacché gli schizzi di sangue dei rettiloidi possono corrodere la vostra tuta. Senza Omino Bianco Puliscimacchia, sareste davvero nei guai...*







*Il primo Donkey Kong Country è stato introdotto sul mercato nel novembre del 1994. L'anno successivo, Nintendo ha commercializzato il sequel, Diddy's Quest. Ora, a due anni di distanza, il clan di Kong torna a monopolizzare le scene videoludiche a sedici bit con un'avventura da 32-mbit che conclude la trilogia a piattaforme di Rare. MEGA Console ha visto in anteprima il miglior gioco dell'anno per Super NES. A voi!*

# DONKEY KONG COUNTRY 3

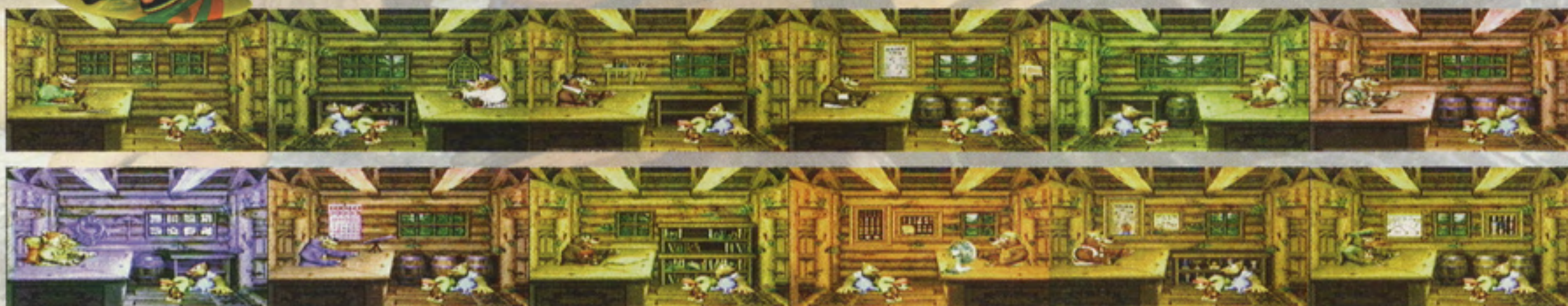
## DIXIE KONG'S Double Trouble!

**I**l titolo completo del terzo episodio è **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble** ed è stato presentato qualche mese fa all'Electronic Entertainment Expo. Da quanto abbiamo visto, pare fuori discussione che il gioco sia destinato a riscuotere un successo analogo a quello delle precedenti incarnazioni elettroniche. Protagonista del nuovo platform è chiaramente Dixie, co-star del precedente titolo. Una mattina, la piccola gorillina scopre con orrore che i suoi compagni, Donkey e Diddy, sono scomparsi e, nella migliore tradizione delle avventure di stampo cavalleresco, decide di partire alla loro ricerca. Dixie non è sola: il simpatico Kiddy Kong la accompagnerà nei suoi perigliosi peregrinaggi nelle lande degli immarcescibili Kremlings, tornati alla carica dopo le disfatte passate. I malefici coccodrilloni sono comandati da Kaos, che ha fatto rapire Donkey e Diddy per punirli in modo orribile. Non c'è un solo secondo da perdere!

### NUOVI PERSONAGGI

Kiddy Kong è un gorilla gigantesco (oltre 280 libbre!): la sua stazza è paragonabile a quella di Donkey Kong, ma è molto più giovane di quest'ultimo (Kiddy ha solo tre anni!). Nonostante le di-

mensioni extra-large, Kiddy è molto agile ed è capace di muoversi con scioltezza. Ancora più importante, ha una forza smisurata. Giocare in coppia permette di sfruttare al meglio le caratteristiche dei due personaggi. E' chiaro che quando Kiddy lancia in aria Dixie, è possibile raccogliere un grande numero di bonus, ma se è la piccola Dixie a lanciare Kiddy, difficilmente riuscirete a collezionare oggetti e tantomeno a raggiungere luoghi inaccessibili: il peso del gorillone, in alcuni frangenti, rappresenta un ostacolo insuperabile. D'altra parte, scagliando Kiddy contro il pavimento è possibile frantumarlo e aprirsi un varco. Lanciandolo contro il muro e facendolo poi rimbalzare, Kiddy diventa una sorta di barile umano, capace di sbaragliare intere orde di Kremlings. Oltre a Kiddy, in questo terzo episodio incontreremo un simpatico elefante, un nuovo uccello, Enguarde, Squark e Squitter: ognuno di questi animali ci accompagnerà per brevi tratti, consentendoci di superare un grande numero di ostacoli. Tra i personaggi che affollano l'universo di **Donkey Kong Country 3** segnaliamo Bazaar, Bernacle, Blunder, Blue, Brigadier Bazooka, Blizzard, Bellamy, Benny e Bjorn, Barter, Boomer e Baffle.







Stando alle dichiarazioni dei rappresentanti Nintendo, questo terzo episodio dovrebbe offrire almeno cento ore di divertimento



I protagonisti di DKC3 sono Dixie e Kiddy



L'ultimo grande platform a sedici bit?

## GLI SCENARI

L'avventura di Dixie e Kiddy si svolge in scenari assolutamente splendidi dal punto di vista cosmetico. Il numero di locazioni con le quali dovremo confrontarci è assolutamente esagerato: ci arrampicheremo sulle vette più alte, nuoteremo nei mari più profondi, incontreremo le creature più assurde. Come vuole la tradizione, sono presenti una serie di zone segrete, la maggior parte delle quali contengono bonus appetitosi. Ogni volta che completerete un livello, apparirà una bandierina sulla mappa. Qualora completaste lo stage senza raccogliere bonus, la bandiera apparirà issata a mezz'aria, a ricordarvi che siete delle capre. Ogni scenario è popolato da creature bizzarre scaturite dalla fantasia dei Rare: dovrete infatti vedervela con ragni giganteschi, pupazzi di neve animati, gorilloni cattivi come Koin Baddy e molti altri ancora. Come in precedenza, anche in questo terzo episodio è possibile salvare la propria posizione di gioco in alcuni momenti particolari. La modalità di salvataggio è particolarmente originale: per memorizzare la locazione raggiunta, dovrete prima liberare gli Uccelli Banana, cosicché possano volare dal loro padrone, Wrinkly Kong. Individuate tutti gli Uccelli Banana e otterrete un premio.

## VECCHIE CONOSCENZE

Ritroviamo in questo terzo episodio alcuni dei personaggi incontrati nei peregrinaggi digitali precedenti. The King of Kool e Funky Kong, per esempio, sono nuovamente presenti. I due ci consegnano chiavi che consentono di utilizzare delle macchine assurde, come il Jet Boat,



un regalino di Funky. Ritroverete anche Swanky in due sottogiochi particolari, il primo dei quali è una gara di tiro, mentre il secondo consiste in una prova di salto in alto. Entrambi possono essere giocati in modalità singola o in coppia. In questi

sottogiochi, il rivale con cui confrontarsi è niente meno che Crazy Kong: superandolo, otterrete un codice che vi permette di accedere alla goduriosa sezione bonus!







## CONCLUSIONE

Da quanto abbiamo visto fino a oggi, **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble** sembra destinato a riscuotere un grande successo tra gli estimatori del genere a piattaforme, anche se difficilmente supererà i record di vendita del primo (7.5 milioni di copie in tutto il mondo). Sebbene l'effetto novità legato all'introduzione della tecnologia ACM (Advanced Computer Modeling) sia ormai venuto meno già col secondo episodio, è indubbio che i grafici inglesi abbiano ottenuto ancora una volta dei risultati incredibili, che non sfigurerebbero su una console a 32-bit. Boss finali di dimensioni gigantesche, accompagnamento musicale di eccelsa qualità e un sacco di trovate inedite garantiscono a **DKC 3** un appeal che pochi altri prodotti possono vantare. Per ulteriori update informativi prima della review vera e propria, non perdetevi i prossimi numeri di **MEGA Console**. Buona banana a tutti...



Uscita prevista: fine novembre



CASA PRODUTTRICE

NINTENDO

GENERE

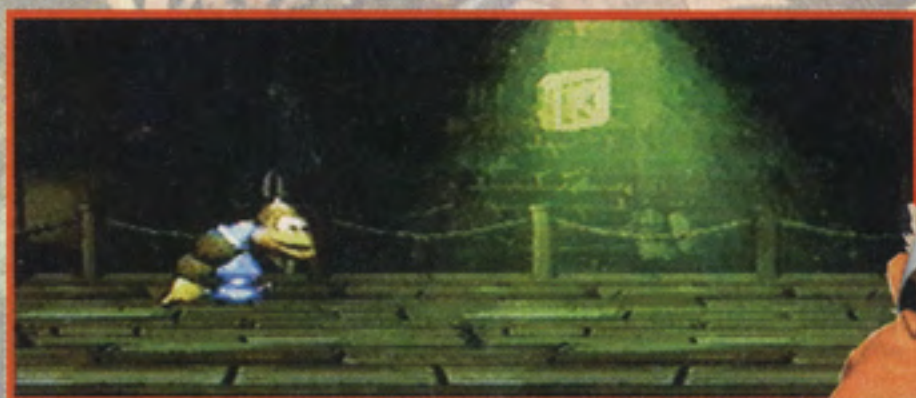
PLATFORM

USCITA

NATALE



Gli effetti grafici sono tra i più sofisticati mai visti su Super NES



DKC 3 contro Sonic 3D: chi vincerà?





# CONSOLLES department

## IL MIGLIOR PREZZO DELL'ANNO TELEFONARE!!!



SONY  
PlayStation

Sei  
un rivenditore?

DIVENTA ANCHE TU  
**CONSOLLES  
DEPARTMENT®  
POINT**  
TELEFONA AL  
02-4222684

the **CONSOLLES  
DEPARTMENT®  
POINTS**

COMO Erba  
MOVIE SERVICE  
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA  
CONSOLE 2000  
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari  
MILLEGIOCHI  
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo  
MILLEGIOCHI  
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO  
I BELÉE  
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo  
COMPUTER LINE  
P.le Teggia, 18/19

PADOVA  
COMPUTER SHOP  
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco  
VIDEO MAGIA  
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara  
VIDEO MAGIA  
Corso Torino, 59

SANREMO  
FANTASIA  
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto  
COMPUTERSHOP  
Centro Commerciale  
"I Giardini del Sole"

UDINE  
GAME MASTER  
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate  
SOFTWARE UNIVERSE  
Centro Commerciale  
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

**SEGA®** SATURN Vers. USA  
+ DEMO  
+ PAD  
**L.578.000**

**SEGA®** L.278.000  
MEGA DRIVE II ITA + PAD  
+ RF + ALIM. + 6 GIOCHI

ORA SIAMO APERTI ANCHE  
A GALLARATE - VA  
PRESSO

IL CENTRO COMMERCIALE  
MALPENSA UNO  
CON FORMIDABILI OFFERTE

**3DO®** L.398.000  
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA  
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

**GAME BOY** L.149.800  
GAME BOY + PILE + DONKEY  
K. LAND o KILLER INSTINCT

QUI PUOI  
USARE



RIVISTE AMERICANE ED INGLESI  
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER  
DISPONIBILI ANCHE PER  
CORRISPONDENZA E ALL'INGROSSO

VENDITA PER

# Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Punto vendita: **MILANO** via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10

Punto vendita: **GALLARATE-VA** centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20





SI RINGRAZIA  
GAMELAND  
PER IL CD



Una delle particolarità di Nights è la possibilità di rigiocare più volte lo stesso livello per ottenere il voto più alto possibile per poter accedere così al livello finale

**D**ata la particolare situazione che si è creata nel mercato videoludico con l'entrata in scena del Nintendo 64, la Sega necessita ora di una killer application che possa almeno in parte contrastare il successo avuto dal capolavoro di Miyamoto. Aspettandosi una simile evoluzione degli eventi, uno dei suoi migliori gruppi di sviluppatori è stato per tempo messo in moto lasciandogli carta bianca per realizzare un prodotto veramente innovativo che possa sconvolgere il mondo dei videogiochi come un tempo fece Sonic. Per questo motivo, lo stesso Yuji Naka, che un tempo creò il mitico porcospino divenuto mascotte della Sega, è stato chiamato per realizzare una serie di titoli che possano replicare il successo ottenuto dalla sua ispida creazione nei 16-bit. E' nell'estate del 1994 che Naka ed il suo Sonic Team studiano a fondo le potenzialità del Saturn per poi cominciare nella primavera del 1995 la programmazione del loro primo titolo per le 32-bit ora finalmente a disposizione degli utenti Saturn, **Nights**. Molte promesse sono state fatte al momento della sua presentazione, che lo descriveva come un possibile anti-Mario e, secondo molti,

non tutte sono state mantenute. Polemiche a parte, **Nights** risulta quanto di più vicino a **Sonic** si possa trovare tra il software a disposizione per le macchine della nuova generazione, almeno fino a quando non uscirà **Sonic X-treme**!

## Nights

PARADISE DREAM  
PARADOX



Terminato il tempo a disposizione si verrà subito aggrediti dalla sveglia/uovo che cercherà di riportarvi al mondo reale





## I MONDI DI NIGHTOPIA

Nightopia è una fabbrica di sogni, una dimensione alternativa nella quale le fantasie degli umani si tramutano in mondi fantastici popolati da creature bizzarre ed inverosimili. Nightopia, come ogni elemento dell'universo, ha un suo contrario chiamato Nightmare che, come chi avrà anche una minima conoscenza dell'inglese avrà già capito, è la fucina nella quale vengono creati tutti gli incubi che perseguitano il riposo notturno dell'umanità. A differenza di Nightmare, caratterizzata da quella mancanza di varietà tipica di un mondo senza estro né fantasia, Nightopia è un luogo decisamente vario e colorato comprendente vari mondi "a tema" simili a variopinti parchi giochi colmi di stranezze di ogni tipo. Saranno questi ad allietare la vostra disperata corsa contro il tempo nel tentativo di recuperare le sfere spirituali che vi hanno sottratto. I mondi da visitare sono principalmente sei, tre per personaggio, ognuno identificato da un particolare simbolo presente nella schermata riassuntiva di tutte le locazioni. Vi è inoltre un ultimo mondo comune ad entrambi i protagonisti del gioco, accessibile solo quando questi avranno completato i livelli a loro assegnati e nel quale potrete incontrare Wiseman, lo spietato monarca del regno di Nightmare. Osserviamo ora le varie locazioni in dettaglio:



**Spring Valley, The Ideal:** Un mondo verdeggianti costellato da mulini che sfruttano la sua principale caratteristica: le forti e frequenti raffiche di vento. Anche nelle vesti di Nights, potrete approfittare delle numerose correnti ascensionali per aumentare notevolmente la vostra velocità o farvi condurre in locazioni segrete.



**Splash Garden, The Affection:** Uno splendido giardino abbellito da fantastici giochi d'acqua, alcuni dei quali interagiranno con il vostro personaggio. Qui potrete trovare particolari bolle che vi permetteranno di cambiare percorso di gioco o aumentare la vostra velocità.



**Mystic Forest, The Possibility:** Una foresta incantata il cui terreno si flette al vostro passaggio. Potrete sfruttare questa particolare caratteristica del paesaggio utilizzando gli alberi come trampolino di lancio per acquisire maggiore velocità. Nella profondità di questo mondo vi è anche un portale la cui apertura può essere effettuata utilizzando particolari leve poste ai suoi lati. Varcando la sua soglia raggiungerete il mondo sotterraneo che percorrerete a grande velocità godendo anche di numerosi cambi di visuale. Una visita a questo luogo è estremamente consigliata in quanto ricolmo di "chip" ed anelli vari.



**Frozen Bell, The Consciousness:** Il mondo ghiacciato di Nightopia è dotato di una complessa linea di ferrovie che ricopre gran parte del suo territorio. Questa vi sarà molto utile nel caso perdeste i poteri di Nights in quanto potrete percorrerla a piedi o, se sarete abbastanza abili, a bordo del treno che vi transita. Tra le intelaiature che compongono i suoi ponti, inoltre, troverete numerose bluechip recuperabili rapidamente usando travi e tubature come trampolini di lancio. Altri bonus sono nascosti in enormi palle di neve frantumabili usando il drill dash. All'interno di questo mondo vi è anche una divertentissima pista di bob che potrete percorrere utilizzando il corpo di Nights come una slitta.



**Soft Museum, The Confusion:** Questo luogo, contenente tutto lo scibile di Nightopia, è anche uno dei suoi mondi più bizzarri. Le pareti del museo infatti sono gommose, e costituiscono sia un utile mezzo per aumentare la vostra velocità, sia un grave pericolo nel caso doveste perdere il controllo del vostro personaggio, in quanto continuereste a rimbalzare da una parte all'altra dell'edificio. All'esterno dell'edificio troverete un cannone nel quale potrete entrare; immediatamente sparati fuori a grande velocità, godrete di una nuova sezione del gioco con una visuale alla Panzer Dragoon.



**Stick Canyon, The Revival:** All'interno di questo mondo è stata costruita una stazione mineraria dotata di un carrello mobile scorrevole collegato ad una monorotaia. Potrete utilizzare questo meccanismo, concettualmente

simile alle montagne russe, come mezzo di trasporto lanciandovi tra i canyon a folle velocità tentando di recuperare, oscillando, i vari bonus sparsi per il percorso. All'interno della struttura mineraria troverete anche un potente magnete che attirerà sul vostro corpo tutti i chip presenti nella zona trasformandovi in una enorme massa di sfere multicolori fino a quando non entrerete in una macchina che vi smagnetizzerà e conterà i bonus raccolti.



**Twin Seeds, The Growth:** Il luogo in cui i vostri personaggi finalmente cresceranno ed impareranno a risolvere i loro problemi contando solo su loro stessi. L'occasione gli viene offerta dalla cattura di Nights da parte di Wiseman, che lo imprigiona all'interno dell'Idea Palace di questo mondo. Dopo alcuni momenti di indecisione i due protagonisti capiranno di essere in grado di volare ed partiranno al salvataggio del loro eroe.







## AMICI DA SOGNO

I personaggi utilizzabili nel gioco sono in pratica tre e corrispondono ai due piccoli sognatori Elliot e Claris ed al loro amico Nights che, tradito re Wiseman, decide di aiutare i due ragazzi a maturare in modo da permettergli di sconfiggere le proprie paure ed affrontare così non solo il malvagio monarca del regno degli incubi, ma anche le difficoltà di ogni giorno. Vediamo ora i tre eroi in dettaglio:



**Nights:** Un tempo sgherro di Wiseman, Nights decise di lasciare l'esercito del re di Nightmare in quanto contrario ai suoi propositi di conquista nei confronti del mondo reale. Deciso a riparare in ogni modo ai danni causati dal mondo a cui apparteneva, vuole ora aiutare i due piccoli terrestri Elliot e Claris a sfuggire dall'armata del regno degli incubi e permettendogli di usare i suoi poteri ogni qualvolta vengano attaccati dai mostri che ora popolano Nightopia.



**Elliot Edwards:** Il suo sogno è giocare a basket come un professionista e per realizzarlo si allena tutti i giorni con i suoi compagni in un piccolo campo del club sportivo della sua scuola, almeno fino a quando la squadra di studenti più grandi glielo consente. L'intervento di Wiseman infatti corrompe il suo sogno trasformandolo in un fuga disperata da orrendi mostri nati dai corpi degli studenti che lo schernivano. L'intervento improvviso di Nights lo salva dall'incubo eterno al quale era destinato: per questo motivo decide di unirsi a lui nella lotta contro Wiseman.



**Claris Sinclair:** Questa giovane ragazza ama il canto e sogna di esercitarsi in un parco circondata da animali ammaliati dalla bellezza del suo canto. L'idillio in cui era immersa però s'interrompe all'improvviso proiettandola al giorno dell'audizione nel quale il suo lungo addestramento avrebbe finalmente dato i suoi frutti. I giudici del concorso però non sembrano molto interessati alle sue canzoni e, dopo averla umiliata, si trasformano in orrendi mostri pronti ad assalirla. In quel momento interviene Nights che la salva dal suo tremendo destino e la guida verso i tre mondi occupati dall'armata del re di Nightmare fino a condurla nel luogo dove risiede.



Inanellando più rings consecutivamente otterrete un maggior numero di punti



Attivando queste leve solitamente si aprono portali d'accesso ad altri sotto-livelli



Quando perderete i poteri di Nights dovrete terminare il livello con le vostre sole forze!





## A VOLTE RITORNANO...

Una particolarità dei boss di *Nights* risiede nel fatto che non sono legati ad un particolare livello ma variano a seconda del punteggio ottenuto nelle fasi precedenti, dal numero di volte che si è giocato quel livello e dalla votazione ottenuta nei mondi precedenti. Anche la loro abilità e forza cambia a seconda di come vi siete comportati durante i sotto-livelli antecedenti. Può darsi quindi che li incontriate più volte ed in mondi differenti. Inoltre la tecnica per affrontarli cambia da boss a boss e normalmente vi viene suggerita nel momento in cui venite sconfitti da uno di essi. Vediamo ora i più caratteristici:



**Paffy:** Questa paffuta cantante di musica lirica ha nel suo corpo gommoso la sua principale caratteristica che la rende immune da qualsiasi attacco diretto. L'unico modo per sconfiggerla consiste nell'afferrarla e scagliarla contro le pareti meno solide dei locali in cui si svolge il suo livello in modo da impedirgli di rimbalzare. La sua principale arma d'offesa è la sua massa notevole, la cui potenza devastante rischierete di sperimentare se non porrete la massima attenzione a dove la lanciate dopo averla agganciata.

**Gilwing:** Solitamente si incontra questo mostro orrendo nei primi mondi data la sua non elevata pericolosità. Anche qui bisogna evitare scontri frontali utilizzando il drill smash in quanto non scalfirebbero nemmeno la sua armatura. Per abbatterlo dovrete afferrarlo dall'alto e costringerlo a scontrarsi o contro il terreno o contro gli elementi del fondale. A questo scopo dovrete sempre volare ad una quota superiore alla sua ed aggredirlo dall'alto non appena lo sorvolate.



**Klouz:** Affronterete questo mostro all'interno di un'arena circondata da numerosi topi petardo che Klouz cercherà di attivare per spararvi contro. Ogni qual volta accende la miccia di questi ratti esplosivi dovrete raggiungerli e colpirli con il vostro drill smash in modo da ridirigerli contro il vostro aggressore. Dopo alcuni colpi messi a segno i suoi movimenti saranno notevolmente rallentati così da permettervi di colpirlo direttamente.



**Riala:** Questo demone è in pratica l'antitesi di *Nights* e quindi possiede i suoi stessi poteri. Lo scontro quindi è perfettamente alla pari e dovrete affidarvi unicamente alla vostra abilità per avere la meglio sul vostro aggressore. Tutti gli attacchi disponibili sono efficaci, dall'utilizzo della *twinkle dust* al *drill dash*, anche se è con quest'ultimo che si ottengono i migliori risultati.



**Wiseman:** La fonte di tutti i vostri guai. Quando sarete giunti al suo cospetto sarete ormai maturati e pronti ad affrontarlo sfruttando al massimo i vostri poteri. Naturalmente non è un nemico semplice da affrontare soprattutto a causa dei suoi poteri protettivi e dei suoi numerosi attacchi. Una volta sconfittolo, potrete ritornare nel vostro mondo completamente rinnovati nello spirito e rendere i vostri sogni realtà!

## SATURN REVIEW

## IT'S A DREAM PARADOX

Il sistema di gioco creato dal Sonic Team, anche se di chiara ispirazione sonica, è dotato di molti spunti innovativi che lo rendono uno dei titoli più originali usciti in questi ultimi mesi. Impersonando sia *Nights* che i suoi due piccoli amici umani, dovrete superare sei differenti mondi composti ognuno da quattro livelli. Quando sarete riusciti a completare le tre locazioni assegnate al vostro personaggio con una votazione uguale o superiore a C, potrete accedere all'ultimo livello nel quale dovrete salvare *Nights* imprigionato dal crudele *Wiseman*. Anche se caratterizzato da un sistema di gioco pressoché simile, ogni mondo consiste in pratica in un gioco a sé in quanto, una volta terminato, si viene rispediti nel menù principale. Naturalmente la vostra posizione verrà salvata automaticamente (circa 33 blocchi di memoria) in modo da non perdere i giudizi ottenuti in ogni livello. Ogni mondo è composto da una serie di circuiti da percorrere raccogliendo più bonus e blue chip possibili: in quest'ultimo caso, potrete solo muovervi in avanti o indietro seguendo un tracciato fisso. Appena iniziato un livello, dovrete unirvi a *Nights* in modo da utilizzare i suoi poteri per circa due minuti, finiti i quali sarete costretti a terminare il livello utilizzando le vostre sole forze; in questa fase cambieranno i controlli e non dovrete più seguire un percorso prefissato in quanto il gioco diventa in pratica un platform tridimensionale. I movimenti verranno effettuati con il controller mentre potrete saltare con i tasti A, B o C. Attenzione però, se completerete il livello utilizzando *Elliot* o *Claris* otterrete sempre e comunque una misera F anche se avete recuperato tutti i bonus presenti. Per rendere più vario il gioco, gli sviluppatori hanno inserito un gran numero di bonus e sottogiochi nascosti il cui ritrovamento è essenziale se si vogliono completare tutti i livelli con il massimo giudizio possibile. Ad esempio potrete trovare una piccola automobile con un pessimo senso dell'orientamento che vi segue per cercare la sua casa oppure vie alternative percorribili solo interagendo con alcuni elementi del fondale. Sembra inoltre che sia possibile unire più *nightmean* (i piccoli angioletti che trovate sparsi per tutto il gioco) aprendo le loro uova con un touch dash ed avvicinandoli ad altri della loro specie: in questo modo si otterranno significative variazioni nel gioco come, ad esempio, il cambiamento delle musiche di tutti i livelli. Tutto questo è possibile grazie ad un particolare sistema chiamato A-life System che contiamo di descrivervi in ogni suo più piccolo particolare prossimamente su queste pagine. Questi comunque sono solo alcuni dei segreti che *Nights* custodisce e la loro ricerca sarà uno degli incentivi che vi porteranno a rigiocarlo più volte, anche dopo averlo terminato.



Nel livello *Twin Seeds* potrete finalmente volare senza l'aiuto di *Nights*







## ANALOGICO O DIGITALE?



Per cercare di legarsi il meno possibile al vecchio concetto di videogioco, il Sonic Team ha realizzato un nuovo controller da utilizzare con *Nights* che in pratica consiste in una versione ingrassata del pad standard fornito con il Saturn. Ciò che ha causato un così notevole aumento di dimensioni è un nuovo controller analogico situato sopra la classica croce direzionale che conferisce una maggior libertà di movimento ed una risposta ai comandi più precisa. L'utilizzo del pad tradizionale, comunque, non limita la giocabilità e vi permette di realizzare le stesse azioni effettuabili con quello analogico. I movimenti effettuabili da *Nights* sono molteplici ed ognuno ha un suo utilizzo specifico, osserviamolo in dettaglio:

**Drill Dash:** Ottenibile premendo in qualsiasi momento i tasti A, B o C del pad. *Nights* si avvilterà su sé stesso trasformandosi in un proiettile perforante in grado di frantumare gran parte degli ostacoli che gli si parano di fronte siano essi nemici od oggetti. Nel caso colpiste una struttura troppo resistente rimbalzerete accumulando velocità. Attenzione, in quanto potrete utilizzare questa abilità speciale per un tempo limitato segnato da un indicatore posto in basso a sinistra dello schermo.

**Touch Dash:** Dopo aver afferrato un nemico, premendo i soliti tasti A, B o C lo scaglierete lontano usandolo come trampolino, ottenendo anche un notevole incremento della vostra velocità.

**Pala Loop:** Eseguendo una rotazione a 360° con il pad compirete un giro della morte concentrando le *twinkle dust* emesse da *Nights* in modo da formare un vortice che risuccherà chip e nemici nelle vicinanze.

**Touch Loop:** Quando afferrate un avversario, potete ruotargli attorno in modo da risucchiarlo con le *twinkle dust*.

**Air Brake:** Premendo i tasti L o R potrete diminuire rapidamente la vostra velocità: utile durante acrobazie piuttosto azzardate o quando si viene attirati da campi di forza.

**Acrobatic Control:** Passando all'interno di particolari cerchi multicolori attiverete una fase bonus nella quale dovrete eseguire il maggior numero di acrobazie possibili nel limite di tempo fornito. In questo caso i tasti L ed R vi serviranno per compiere le manovre più strane.



Le chip box sono a volte difficili da trovare ma, una volta scoperte, forniscono un gran numero di utilissime blue chip



## OH! UN'IDEA!

All'interno del mondo di *Nights* esistono molti oggetti utilizzabili per accumulare preziosi punti utili per ottenere il migliore giudizio possibile al termine del livello. I più comuni sono:

**Idea:** Queste sono le sfere spirituali che appartengono ai vostri personaggi. Ve ne sono di cinque colori ed ognuna riflette una particolare caratteristica della personalità umana. Ogni qual volta entrate in un mondo, gli sgherri di Wiseman ve ne sottrarranno quattro inserendole in altrettante Idea Capture.

**Idea Capture:** Sono celle sospese nel vuoto nelle quali verranno inserite le idee sottratte. L'unico modo per distruggerle è accumulare più blue chip possibili in modo da sovraccaricarle e provocarne l'esplosione.

**Blue Chip:** Sono il vostro principale obiettivo. Queste piccole sfere blu sparse all'interno dei vari mondi devono essere prese e depositate all'interno delle Idea Capture. Se riuscirete ad afferrarle con un solo passaggio quando sono poste in fila, riceverete un bonus moltiplicatore proporzionale alle sfere prese.

**Star Chip:** Piccole stelline composte da energia spirituale allo stato puro. Prendendole riceverete un sostanzioso incremento del punteggio globale.

**Chip Box:** Sono degli scrigni trasparenti contenenti un gran numero di blue chip ottenibili solo frantumandoli mediante drill o touch dash. Dato il loro valore, normalmente sono posizionati in luoghi nascosti o difficilmente accessibili.

**Ring:** Anelli composti di piccole sfere di energia spirituale, solitamente allineati in grande numero formando un vero e proprio percorso. Seguendo questo tracciato a grande velocità, solitamente usando il drill dash o qualche meccanismo messo a disposizione nel mondo in cui vi trovate, potrete ottenere sia punti che moltiplicatori che aumenteranno notevolmente il vostro punteggio finale.

**Double Ring:** Anelli uniti assieme utilizzati per creare deviazioni nei percorsi tracciati dai comuni ring. In alcuni casi questi item sono isolati dal percorso e formano figure particolari; se riuscirete a seguire il percorso da loro segnato otterrete particolari bonus che aumenteranno le caratteristiche fisiche del personaggio.

**Acro Ring:** Anelli multicolori normalmente separati dal tracciato che attivano l'acrobatic mode agganciandovi un nastro da ginnastica ritmica non appena li attraversate.

**Idea Palace:** E' un piccolo tempio all'interno del quale vi aspetta *Nights* per fondersi con voi. Questo luogo serve anche per depositare le Idee una volta recuperate.

**Alarm Egg:** Questo malefico aggeggio appare inseguendovi all'inizio del gioco se esitate troppo ad unirvi a *Nights*, oppure quando il tempo di trasformazione è terminato. Come avrete capito dal nome, rappresenta la dannatissima sveglia che vi assale ogni mattina con il suo strillo perfora-timpani. Visto che raggiungete il mondo di *Nights* attraverso il sonno, potete immaginare cosa accade se venite svegliati da essa.



Nel livello *Mystic Forest* è possibile vedere uno splendido effetto di deformazione del terreno





## COMMENTO



Indubbiamente **Nights** è un prodotto di qualità come difficilmente si è visto su Saturn. I Sonic Team, utilizzando per altro solo in parte le librerie fornite dall'AM2, sono riusciti a sfruttare gran parte delle potenzialità di questa macchina permettendogli una gestione di poligoni decisamente veloce e fluida. anche se vi sono comunque evidenti problemi di clipping. E' ovvio che per ottenere una tale grafica sono stati utilizzati numerosi stratagemmi, come mantenere sempre il protagonista in primo piano per calcolare un numero minore di poligoni, ma ciò che importa è il risultato e con **Nights** si è ottenuto un qualcosa di veramente strabiliante. D'accordo questo titolo non sarà certo l'anti-Mario, in quanto manca di quella giocabilità e longevità che solo i giochi dedicati all'idraulico possono dare, ma rimane comunque un prodotto estremamente frenetico e divertente il cui acquisto non può che essere consigliato.

Paolo



*Nights è dotato di alcuni effetti speciali raramente visti negli altri titoli usciti per Saturn*



## COMMENTO

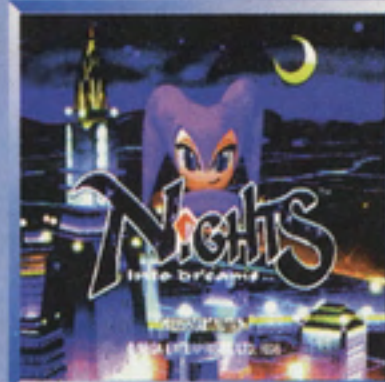


La cosa che più ho apprezzato in **Nights** è la notevole originalità del suo sistema di gioco, cosa che, data la moda dei remake e remix nata negli ultimi anni, è davvero una caratteristica davvero lodevole. Questo gioco però non è privo di difetti soprattutto per quanto riguarda giocabilità e longevità. D'accordo, i controlli sono semplici ed accessibili e i numerosi segreti presenti nel gioco dovrebbero espandere di molto la curva d'interesse, ma personalmente ho trovato tutte le soluzioni apportate abbastanza scomode e frustranti. Visti i giudizi contrastanti che questo gioco ha ottenuto in redazione, posso pensare che sia solo questione di gusti: ci sono persone che rigiocherebbero gli stessi livelli per mesi solo per cercare un bonus nascosto ed ottenere qualche punticino in più ed altri, come me, che dopo aver terminato un gioco raramente lo riprendono in mano, a meno che la sua struttura non sia talmente varia da riproporre qualcosa di decisamente differente. A parte questo, **Nights** è un vero capolavoro realizzato con grande professionalità da un gruppo di sviluppatori che da sempre sono riusciti ad estrarre, dalla macchina sulla quale lavorano, il massimo delle sue potenzialità. Un must quindi soprattutto per chi pensa che il sistema di gioco che propone si adatti al suo modo di concepire un videogame.

Drago



*Utilizzando i looping potrete sbarazzarvi dei nemici troppo invadenti*



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

94

▲ Grande uso di effetti speciali, movimenti fluidi ed estremamente veloci. Modalità video normal e widescreen  
▼ Effetti di clipping qua e là

SONORO

90

▲ Molto belle le musiche di sottofondo, eccellente la sigla finale

GIOCABILITÀ

88

▲ Comandi semplici ed immediati, livelli estremamente frenetici e divertenti  
▼ La possibilità di continuare solo dall'ultimo mondo completato

LONGEVITÀ

89

▲ Il gran numero di livelli segreti ed il sistema di gioco in sé rendono Nights un gioco difficile da completare  
▼ Si devono rigiocare gli stessi livelli per terminarlo

GLOBALE

90

Non è di certo l'anti-Mario ma rimane comunque uno dei migliori titoli usciti per Saturn





SI RINGRAZIA

GAMELAND  
PER IL CD



**C**ontinua la conversione dei picchiaduro SNK per la console Sega. Dopo *The King of Fighters 95*, direttamente dal Neo Geo ecco approdare sul Saturn *Fatal Fury 3*, con le nuove avventure dei fratelli Bogard, dell'amico Joe Higashi, della prorompente Mai Shiranui e dell'acerrimo nemico Geese Howard. In questa nuova puntata della serie sono stati inseriti dei personaggi inediti, alcuni dei quali sono destinati a diventare delle presenze fisse nei futuri picchiaduro targati SNK, mentre altri finiranno sicuramente nel dimenticatoio. Naturalmente non mancano le mosse, super mosse, mega mosse, le super mega mosse (una piccola novità del gioco) e i personaggi segreti. Per il resto il gioco non si discosta dal genere dei picchiaduro tranne che per la possibilità di combattere su piani diversi di gioco, caratteristica tipica della serie di *Fatal Fury*.



# FATAL FURY 3

## TERRY BOGARD

L'eroe della serie è tornato con nuove terribili mosse ancora più devastanti. Terry è il classico personaggio equilibrato per quanto riguarda velocità e potenza ed è sicuramente la scelta più adatta per i principianti.

## ANDY BOGARD

Il fratello di Terry. Il suo stile è molto meno spartano di quello del fratello ma le sue mosse hanno la stessa potenza. Andy è un altro personaggio per tutti e le sue mosse speciali non sono difficili da realizzare e sono adatte a fronteggiare qualsiasi situazione.

## JOE HIGASHI

Argh! Il mio idolo. Il mitico lottatore di Thai Boxing è tornato più cattivo e esaltato che mai. Quando vince il primo round esplode in una sarcastica risata per beffarsi dell'avversario e ha anche una nuova mossa speciale che ricorda lo Crack Shoot di Terry Bogard.

## MAI SHIRANUI

Questa ragazza non ha bisogno di presentazioni. Le sue grazie hanno popolato negli ultimi anni i sogni di almeno la metà delle persone che giocano con i videogiochi. L'altra metà è costituita dai bambini

e, a parte qualche eccezione, i bambini certe cose non le capiscono. A parte gli scherzi, Mai è uno dei personaggi più veloci del gioco. Agile e scattante, Mai è uno dei personaggi più temibili soprattutto se usato da mani esperte.

## BOB WILSON

Il suo maestro è Richard Mayer, uno dei personaggi del primo *Fatal Fury*. Il suo stile di combattimento si basa principalmente sui calci ed è più simile a un balletto sudamericano che a un vero e proprio stile di lotta. Purtroppo, Bob non è in grado di utilizzare colpi a distanza ma i suoi calci hanno una potenza devastante.

## FRANCO BASH

Il gigante della situazione. Questo combattente di Kick Boxing è molto più veloce di quel che sembra. I suoi colpi sono più potenti del pugno a razzo di Mazinga ma non dispone di colpi a distanza.

## BLUE MARY

Una nuova donzella! Questa bella signorina è una diretta concorrente di Mai Shiranui per quanto riguarda le "caratteristiche" fisiche. Agile e veloce, Blue Mary può sfoderare quando l'avversario meno se lo aspetta una serie

di terribili prese che, quando vengono portate a termine, sono in grado di dimezzare l'energia dell'avversario.

## GEESE HOWARD

L'arci-rivale di Terry e Andy è tornato. Questo personaggio ha ucciso il padre dei due fratelli Bogard e si credeva morto alla fine del primo *Fatal Fury*. Le sue mosse sono molto potenti e veloci soprattutto gli attacchi a distanza che Geese è in grado di lanciare anche dall'alto.

## HONFU

Un personaggio alquanto singolare. Inizialmente creduto un parente di Kim Kap Huan (in effetti si somigliano), ci siamo resi conto di avere di fronte un personaggio completamente differente appena abbiamo visto le sue tecniche. Il nunchaku permette a Honfu di combinare velocità e potenza in mosse decisamente devastanti.

## MOKIZUCHI ZOKAKU

Il personaggio più assurdo del gioco. Le sue mosse sono decisamente fuori dal comune e fa spesso uso di un bastone. Sinceramente mi ricorda Sakurambo di Lamù. Non trovate che si somiglino?







## COMMENTO



**Fatal Fury 3** mi ha profondamente deluso in quanto più che una conversione da Neo Geo sembra uno dei tanti cloni di **Street Fighter** usciti per SNES. Le animazioni sono diminuite radicalmente e si notano incredibili rallentamenti durante il gioco. Insomma, dopo aver visto una conversione del calibro di **The King of Fighters 95** mi aspettavo ben di più. Invece mi sono trovato un titolo che, oltre tutto, non funziona utilizzando la cartuccia della precedente conversione. Insomma, in un panorama videoludico che vede titoli del calibro **Street Fighter Alpha**, **X-Men** e **KOF95**, **Fatal Fury 3** non fa certo una gran figura e sinceramente

preferisco credere che si tratti di uno sbaglio perché non credo assolutamente che il Saturn non riesca a dare più di così.



## COMMENTO



**Fatal Fury 3** non sembra neanche un gioco per il Saturn. Il problema principale è la fluidità delle animazioni e i rallentamenti durante i combattimenti. Purtroppo non sembra neanche di giocare con un Saturn ma, piuttosto, con uno delle tante imitazioni di **Street Fighter** uscite per SNES e Megadrive. Francamente, questo mi lascia molto perplesso in quanto credevo il Saturn una macchina in grado di riprodurre perfettamente tutti i vari titoli del Neo Geo come è successo per **The King of Fighters 95**. Certo, **KOF95** usufruiva di un supporto hardware su cartuccia e non riesco a capire perché con **FF3** non sia stata adottata la stessa soluzione o, per lo meno, non sia stata previsto l'utilizzo della cartuccia di **KOF95** con **FF3**.

## ENEMY SELECT



SOUTH TOWN MAP



## SUPER MEGA MOSSE

All'inizio erano le mosse. **Street Fighter** introdusse le Super Mosse, **Art of Fighting** le Mega Mosse e, attenzione, **Fatal Fury 3** apre il ciclo delle Super Mega Mosse. Ma cosa sono queste nuove tecniche? Semplicemente sono delle Mega Mosse (o Super Special, come vengono chiamate nel gioco) ma in versione migliorata. Terry può infatti sferrare tre Power Geyser di seguito e Joe, invece, lanciare uno Screw Upper lungo tutto lo schermo. Purtroppo, però, queste tecniche non sono direttamente accessibili ma occorre inserire un codice all'inizio del livello. Quale sia questo codice ancora non lo sappiamo in quanto è differente dalla versione Neo Geo, ma se lo scopriamo ve lo faremo sapere.



CASA PRODUTTRICE

SNK

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

71

▼ Decisamente scadente. Animazioni scattose e frequenti rallentamenti

SONORO

87

▲ Fortunatamente il CD non risente di problemi tecnici

GIOCABILITÀ

78

▲ Fatal Fury è sicuramente un titolo appetibile

LONGEVITÀ

60

▼ Troppe, troppe, troppe lacune. Vi stuferete presto

GLOBALE

78

Un potenziale capolavoro trasformato in un mediocre clone. In pratica un'altra licenza sprecata. Peccato





SI RINGRAZIA

CONSOLE GENERATION  
PER IL CD

L

a Hudson Soft, casa giapponese sulla scena da ormai molti anni, sembra aver consacrato la sua esistenza alla produzione di giochi ispirati al celebre personaggio di Bomberman quando, invece, nemmeno tre anni fa pensavamo che il cavallo di battaglia della famosa casa di produzione nipponica sarebbe stato il mitico PC Kid, e non il bombarolo che conosciamo tutti. Tuttavia, a parte la celebrità che contraddistingue questo personaggio, la Hudson non si è fatta molto pregare e non ha perso tempo per far uscire una versione di questo gioco anche per il Saturn a testimonianza di come questo singolarissimo genere sia ormai diventato un cult e di come la Hudson spera di ripetere il successo ottenuto con tutte le versioni uscite, da quel-

le originali per MSX e PC-Engine alle più recenti per SNES. In questa versione Saturn ci sono parecchie novità rispetto alle precedenti per le altre console, prima fra tutte l'inserimento da parte dei programmatori di alcuni nuovissimi personaggi e di altri già visti in alcune precedenti produzioni della Hudson, come il mitico PC Kid o gli eroi di Tenkai Makyō, ovvero una famosa saga di giochi di ruolo che va molto di moda in Giappone ma che non si è mai vista fuori dal continente. Ma su questo punto avremo modo di parlare ampiamente più avanti. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, la struttura è rimasta la stessa. Il giocatore nei panni di Bomberman (o di uno dei personaggi messi a disposizione) si ritrova a dover superare una serie di labirinti pieni di nemici e di muri. Le sue uniche armi sono delle bombe con le quali deve distruggere i muri ed eliminare i veri nemici facendo attenzione a non saltare in aria lui stesso. Come in tutti i video-

giochi, anche in Bomberman è possibile raccogliere diversi bonus con le più svariate funzioni che possono essere un eventuale potenziamento dell'arsenale del protagonista o dei semplici punti. Non mancano i guardiani di fine livello e i sottogiochi che questa volta sembrano ispirati a delle specie di Slot Machine con le quali Bomberman potrà ottenere ulteriori bonus.

# BOMBERMAN

ステージ 1-3



## AVVENTURE ESPLOSIVE

In Bomberman è possibile scegliere tra ben tre tipi di gioco differenti.

Il primo è la modalità uno contro tutti, dove ognuno gioca secondo la filosofia di vita "ognuno per se, Dio per tutti" e bisogna massacrare gli avversari a suon di dinamite. La parte divertente di questa modalità di gioco è che non esistono regole e solo l'abilità dei singoli giocatori potrà deciderne le sorti. Lo story mode vede invece come protagonisti i due Bomberman e li vede impegnati nel tentativo di superare cinque pianeti allo scopo di trovare quattro pietre magiche e sconfiggere così un terrificante mostro che minaccia l'intera galassia. I livelli sono appunto cinque, ognuno diviso in diverse sezioni e sono ambientati in epoche diverse. Infine, c'è la modalità di gioco "alternativa". La struttura di gioco è simile allo Story Mode ma i Bomberman, questa volta, sono impegnati in una sorta di parodia di tutti i film di arti marziali giapponesi e cinesi. Il loro scopo è, infatti, quello di raggiungere la cima di una torre maledetta, sconfiggendo tutti i nemici e guardiani. La parte divertente è che i protagonisti sono vestiti con un kimono alla Ryu e Ken di Street Fighter e che i guardiani sono ispirati a tutti i vari personaggi delle arti marziali tipo il vecchietto coi bastoni o il samurai armato di spada.







## COMMENTO



Quello di **Bomberman** è senza dubbio il genere meno clonato e decisamente uno dei più divertenti del panorama videoludico. La versione Saturn di questa serie mantiene tutte le caratteristiche che hanno contribuito a renderla famosa e sono stati aggiunti alcuni elementi che hanno aiutato in maniera pesante a migliorarne la qualità. Tre tipi di gioco, dieci personaggi diversi, animazioni e musiche da CD e altro sono le caratteristiche di questo titolo. Se aggiungiamo una realizzazione tecnica impeccabile e il fatto che è divertentissimo (soprattutto la modalità uno contro tutti) possiamo affermare che la versione Saturn di **Bomberman** non sarà un buco nell'acqua ma avrà modo di far apprezzare questa serie anche tra i possessori di questa console.



## GLI AMICI DI BOMBERMAN

Giocando nel "Versus Mode" (uno contro tutti), sarà possibile scegliere tra ben dieci diversi personaggi, tutti originali o provenienti da precedenti produzioni Hudson.

**PC KID:** Il mitico PC Kid! Questo personaggio fece la sua comparsa sul PC Engine (a cui è ispirato appunto il nome) e sembrava destinato a diventare il rappresentante ufficiale della Hudson. I suoi titoli erano ispirati infatti a Mario, con il quale condivideva la struttura principale del gioco ma in maniera assai più divertente e buffa. Ormai è qualche anno che PC Kid non si fa più vedere in qualche nuova produzione ma il fatto che sia apparso in un gioco come questo potrebbe far pensare che la Hudson abbia in serbo qualche sorpresa a proposito.

**KINU, KABUKI & TEN GOKU MANJIMARU:** Questi tre personaggi provengono tutti e tre dalla serie di giochi di ruolo Tenkai Makyo, serie che in Giappone ha

avuto e continua ad avere moltissimo successo ma che non è mai stata mai convertita per il mercato europeo. Le uniche apparizioni in terra nostrana sono in un picchiaduro per Neo Geo (**Kabuki Klash**) e un titolo per NEC FX basato completamente su scene animate e divertentissimo da vedere.

**SHIRO BOMBERMAN & KURO BOMBERMAN:** Beh, inutile dire chi sono questi due loschi individui. Per la cronaca Shiro e Kuro significano rispettivamente Bianco e Nero. Non sono due calciatori della Juventus, ma i protagonisti indiscussi della serie di Bomberman, e state attenti a non farli arrabbiare o potreste ritrovarvi con una bomba sotto la sedia.

**HONEY CHAN:** Ecco un personaggio inedito. Questa bella signorina vestita come la versione femminile di Sam, il Ragazzo del West sembra più una bambolina di gomma che un Cowboy in gonnella. Non sappiamo assolutamente nulla di lei ma la possibilità che in futuro possa apparire

in un titolo marchiato Hudson è da prendere seriamente in considerazione.

**NIRON:** A detta del manuale questo personaggio viene dal Mondo della Fantasia. Personalmente ritengo che assomigli più all'eroe di Zelda che a un personaggio della Hudson. Voi lo avete mai visto?

**TAKASHI MAJIN:** Ecco un altro personaggio proveniente da un precedente titolo Hudson. In questo caso si tratta di Super Adventure Island, serie che ha fatto la sua comparsa sulle console Nintendo e che prendeva direttamente spunto dal mitico Wonder Boy della Sega.

**KOTETSU:** L'ultimo personaggio del gioco è anche lui una nuova trovata della Hudson. Anche per lui vale lo stesso discorso fatto per Honey Chan, ovvero che probabilmente lo vedremo presto come protagonista in titolo della software house nipponica.



## DRAGHI DELLE MIE BRAME

In **Bomberman** è possibile contare, oltre che sulle bombe e sui bonus, anche su dei draghi colorati, ognuno con diverse proprietà. Il drago color porpora, per esempio, spara delle onde sonore che paralizzano i nemici, il drago blu raccoglie le bombe e le lancia per lo schermo, quello verde corre più veloce del vento, il drago giallo urla distruggendo i muri e, infine, quello rosa salta attraverso muri, bombe e nemici. Un bell'aiuto considerando il fatto che, quando siete a cavallo di un drago avete a disposizione praticamente due vite in quanto il drago può salvarvi la vita da un eventuale nemico o esplosione.



## COMMENTO



**Bomberman** per Saturn rimane fondamentalmente uguale alle precedenti versioni per SNES che abbiamo potuto ammirare ultimamente. Graficamente non è stato migliorato molto, ma bisogna considerare che un gioco come **Bomberman** non ha certo bisogno di un impatto visivo eccessivamente forte, considerando il fatto che si tratta di un genere decisamente originale, poco clonato e, soprattutto, che continua a raccogliere i favori del pubblico. Non si spiegherebbe altrimenti il fatto che questo sia il almeno il decimo titolo della serie a uscire per una console. Oltre a questo, bisogna considerare i nuovi elementi che sono stati inseriti, come i personaggi nella modalità uno contro tutti o i due story mode. E infine un'altra nota positiva la meritano tutti gli elementi di contorno del gioco come le introduzioni animate o le musiche da CD. Insomma, **Bomberman** rimane senza dubbio una pietra miliare della storia dei videogiochi e la mancanza di un titolo del genere per il Saturn sarebbe stato un notevole vuoto per la console della Sega e per la vostra collezione.



CASA PRODUTTRICE

HUDSON SOFT

GENERE

LABIRINTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

91

▲ Coloratissima e molto varia a seconda del livello

SONORO

85

▲ Musiche frenetiche ed effetti ben realizzati

GIOCABILITÀ

92

▲ Quello di Bomberman è un genere che non smette mai di stupire

LONGEVITÀ

90

▲ Divertentissimo: giocare da soli è una sfida, insieme a qualche amico una guerra

GLOBALE

90

Un titolo come questo sul Saturn mancava proprio ma per fortuna non abbiamo dovuto aspettare molto





# IL CALDO CI HA DATO ALLA TESTA

## SONY PLAYSTATION EU

# 399.000

IVA COMPRESA

L'offerta vale solo presso i negozi Global Game e gli affiliati autorizzati

# GLOBAL GAME

NB: Il gruppo Global Game non è Playstation center. I prodotti Playstation sono distribuiti in Italia dalla società Sony Electronic Publishing.

COMO 031/555088 MILANO 02/3451247 AGROPOLI (SA) 0974/826394 BARI 080/5569582  
MESSINA 090/343724 BASTIA UMBRA (PG) 075/5733908 CATANIA 095/437383





## BLACK

# FIRE

**P**iccioni ed elicotteri hanno parecchie cose in comune. Entrambi infatti volano. Inoltre i piccioni, come gli elicotteri, hanno la maledetta abitudine di scariare il loro prodotto interno/lordo sui poveri passanti indifesi. Certo, gli elicotteri non saltellano per le piazze in cerca di bricioline di pane però, ragazzi, che volete che vi dice: è l'eccezione che conferma la regola! Detto questo bisogna fare un'altra considerazione: i giochi di guerra sono un genere inflazionatissimo. Praticamente ne sbucca fuori uno ogni due per tre, allora perché mai impegnarsi ancora nella realizzazione dell'ennesima simulazione di velivoli a rotore quando si potrebbe produrre un fantasmagorico titolo dedicato alla magica Columba Livia? Misteri della vita! Certo che quando una persona si fossilizza su delle idee del genere, poi è difficile riuscire a fargli cambiare idea e così i ragazzi della Virgin, nonostante i nostri richiami, hanno comunque deciso di realizzare il solito game nel quale, al comando del solito Apache, dovremo prenderci cura dell'ennesimo manipolo di ribelli. Nasce così questa versione di **Black Fire** su Saturn che, a livello di mera struttura di gioco, risulta composto da 5 diversi scenari che costituiranno la base della vostra campagna contro il Comandante Kane. Ci troveremo così impegnati in cruenti scontri attraverso una vasta selezione di paesaggi che andranno dalle lande ghiacciate dell'Alaska fino a giungere alle Montagne Rocciose che si trovano in Colorado. I vari obiettivi saranno come al solito costituiti da impianti petroliferi, raffinerie, eliporti e depositi di armi che dovranno essere tutti distrutti prima di poter fare ritorno alla nostra piccola casetta in Canada. Inutile dire che il caro Kane ed il suo esercito cercheranno di fermarci in tutti i modi e per far ciò non mancheranno di tirarci addosso qualsiasi arma in loro possesso. Vi troverete così a sfrecciare a bordo del vostro elicottero sotto il fuoco incrociato di carri armati, torrette, postazioni missilistiche e chi più ne ha più ne metta cercando di raggiungere sani e salvi il vostro obiettivo. Insomma, una vera e propria passeggiata di salute!



### COMMENTO



Per nostra sfortuna questo **Black Fire** non è altro che il classico giochino che vanta una struttura estremamente semplice e lineare alla quale si affianca una realizzazione tecnica tutto sommato mediocre. Sia i mezzi nemici che le varie costruzioni presenti sul fondale risultano infatti caratterizzati da un numero di poligoni piuttosto limitato, gli effetti di pop up sono particolarmente evidenti ed inoltre la buona velocità di aggiornamento dello schermo viene controbilanciata da un orizzonte estremamente ridotto che limita notevolmente sia il raggio d'azione delle nostre armi che la possibilità di sviluppare strategie d'attacco particolarmente complesse. Un prodotto estremamente limitato quindi che, pur risultando tutto sommato sufficiente, non presenta nessuna caratteristica in grado di giustificare un eventuale acquisto.



CASA PRODUTTRICE  
**VIRGIN**

GENERE  
**SPARATUTTO**

DISTRIBUZIONE  
**IMPORTAZIONE**

VERSIONE  
**AMERICANA**

NUMERO GIOCATORI  
**1**

### GRAFICA

**60**

▲ Scrolling fluido e sufficientemente veloce  
▼ Oggetti poveri di poligoni ed orizzonte estremamente limitato

### SONORO

**72**

▲ Buona selezione di effetti e di musiche guerresche

### GIOCABILITÀ

**62**

▲ Il sistema di controllo risponde in maniera discreta  
▼ La struttura di gioco risulta molto semplicistica e lineare

### LONGEVITÀ

**60**

▲ Se siete dei fan dei giochi di elicotteri potreste anche trovarlo divertente...  
▼ ...ma non per più di una settimana!

### GLOBALE

**60**

Un titolo tecnicamente sufficiente caratterizzato però da una struttura di gioco troppo lineare e semplicistica



in



hanno  
visto  
**GIUSTO.**

Sono già 10 i centri Global Game  
in tutt'Italia.  
Scegliere Global Game è  
garanzia di prestigio e di sicuro  
successo. Entra nell'ottica giusta.  
Scegli Global Game.



<b>BARI</b>	<b>CATANIA</b>	<b>AGROPOLI (SA)</b>	<b>COMO</b>
<b>MILANO</b>	<b>SESTO S.GIOVANNI</b>	<b>MESSINA</b>	
<b>MANTOVA</b>	<b>SIRACUSA</b>	<b>BASTIA UMBRA(PG)</b>	





**G** ià apparso su 3DO e convertito per Saturn dalla Krisalis (già artefice della versione saturnina di **Magic Carpet**), **StarFighter 3000** vi vede indossare i panni di Muggins, un pilota di astronavi che presta servizio nel Corpo Spaziale del Fednet, l'ente che detiene il controllo del pianeta Terra nel trentunesimo secolo. A voi, dunque, il compito di pilotare un caccia stellare modello Predator Mark IV e distruggere le colonie interplanetarie dei gruppi che si oppongono al governo terrestre vigente. L'impresa non sarà facile, dato che i rivoluzionari dispongono di sistemi difensivi tanto efficaci quanto numerosi. Dovrete abbattere le loro installazioni difensive munite di radar (con tanto di cannoni laser a forma di fungo a protezione delle antenne paraboliche), centri di comando (facilmente riconoscibili da tutti coloro che hanno visto almeno un episodio di *Stingray*), aviogetti da combattimento e laser orbitali di bondiana memoria. Dovrete inoltre tenere d'occhio la posizione della vostra nave-madre e delle forze nemiche sull'apposita mappa tattica che mostra anche la vostra posizione nella zona in cui ogni missione vi impone di recarvi. Ce la farete a sbrigare tutto quanto prima di cena?



# StarFighter 3000



## QUANTI SLOT HA IL SATURN?

La distruzione dei veicoli e delle installazioni del nemico è accompagnata dall'apparizione di oggetti variopinti che fluttuano nella zona per qualche istante. Fra una esplosione e l'altra possono dunque materializzarsi diamanti rossi, stelle verdi e piramidi gialle. Riuscendo a volarci sopra in tempo utile, questi oggetti inizieranno ad ammucciarci come simboli di una slot-machine nell'angolo inferiore destro dello schermo. Anche la raccolta dei paracadute discendenti (individuabili sulla mappa) viene premiata con l'acquisizione di cristalli d'energia. Il vostro inventario incamera quattro cristalli per volta e si riempie da sinistra a destra: una volta conseguita una certa combinazione di cristalli, verrete premiati con potenziamenti al motore o alle armi della vostra nave.

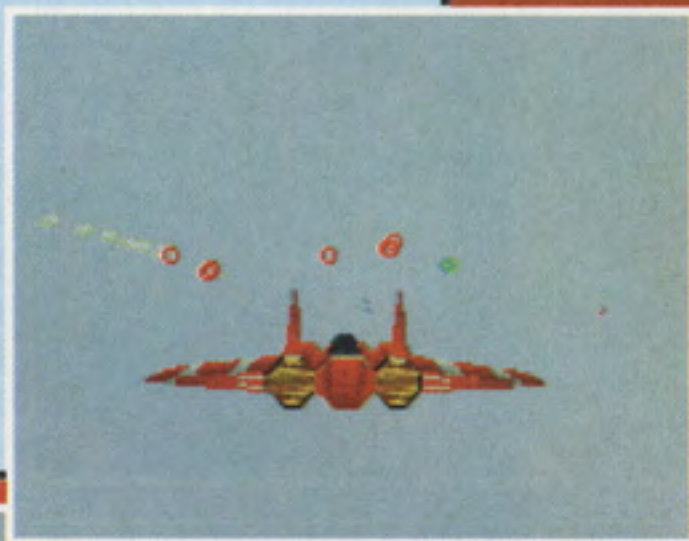




## COMMENTO



E' probabile che questo gioco venga bocciato da molte riviste di settore. Io stesso, in un primo tempo, ero propenso a fare la stessa cosa. Non cercherò di negare il fatto che sia molto scadente dal punto di vista grafico. Giurerei che la Krisalis abbia usato il motore grafico della sua conversione di **Magic Carpet** per dare vita a **Starfighter 3000**. In ogni modo, sotto un involucro decisamente poco invitante ho scoperto un autentico gioiellino di gioco. La sua meccanica a base di missioni è avvincente e movimentata, con raggi laser e missili che vengono distribuiti come fossero coriandoli. Il curioso sistema di acquisizione dei power-up dà al gioco un certo spessore strategico e i comandi risultano, una volta padroneggiati, molto precisi. Insomma, se siete fra coloro che mettono la giocabilità sopra ogni cosa, **Starfighter 3000** dovrebbe piacervi.



## I MISS YOU, MY MISSILE

Fra tutte le armi di cui il vostro Predator Mark IV è provvisto, quelle che vi trovate a usare normalmente sono quattro. I raggi laser possono essere potenziati fino all'estremo e possono anche scalfire il suolo se vengono diretti in tale direzione. Spesso è più semplice distruggere le installazioni difensive colpendo il terreno su cui sono poggiate anziché sparare direttamente ad esse. I dieci missili aria-terra di cui siete inizialmente dotati possono abbattere senza fatica i bersagli immobili quando vengono usati col sistema di puntamento a impulsi che evidenzia la vostra preda circoscrivendola in un riquadro azzurro. La vostra riserva di missili terra-aria, composta inizialmente da dieci unità, opera in modo analogo. Se vi trovate in guai seri, potete ricorrere alle bombe ECM. Si tratta di ordigni affini alle Smart Bomb di **Defender** che distruggono i missili-segugio in arrivo. Essendo disponibili in quantità assai limitata (solo tre, all'inizio del gioco), vanno usati con una certa cautela. Altre armi di elevato potere distruttivo, come i Missili Multipli e i Mega Laser, possono invece essere acquisite soltanto dopo molta fatica.



## COMMENTO



Okay, so che non è un gran che dal punto di vista grafico, so che i comandi sono un po' riottosi, e so che sembra sempre di volare in mezzo alla nebbia. Ma se si riesce a chiudere un occhio su queste manchevolezze tecniche, non si tarda a scoprire che **Starfighter 3000** è in realtà un gioco molto avvincente e giocabile. La Krisalis ha chiaramente voluto fregarsene di simulare esplosioni e superfici col dovuto realismo, preferendo invece proporci una varietà di curiose figure astratte che trasformano il suolo in una sorta di mosaico tridimensionale che potete frantumare con i vostri laser. Le costruzioni non si limitano a esplodere in una vampata di fuoco: si disintegrano in un tripudio di fuochi artificiali caleidoscopici dal quale zampillano power-up fluttuanti di varie forme e colori. Una volta che ci si abitua a tutto questo bailamme e ci si addentra seriamente nel gioco, ci si rende conto che il fascino di **Starfighter 3000** non risiede soltanto nella sua bizzarra esteriorità.

Fabio



CASA PRODUTTRICE

TELSTAR

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

73

▼ Figure blocchettose, scenari generalmente squallidi e animazioni poco curate  
▲ Esplosioni massive e altri spettacolari effetti speciali

SONORO

77

▲ Musiche travolgenti e una quantità di stupendi effetti sonori

GIOCABILITÀ

77

▲ E' un gioco molto più seducente di quanto ci aspettavamo  
▼ E' possibile che dobbiate riconfigurare i controlli

LONGEVITÀ

79

▲ Sessanta missioni suddivise in blocchi da quindici  
▼ In linea di massima non c'è molta differenza fra una missione e l'altra

GLOBALE

78

Uno sparatutto convenzionale e poco interessante dal punto di vista grafico, ma ugualmente degno di un'occhiata





**I** romanzi ed i film di fantascienza hanno sempre diviso gli extraterrestri in 2 categorie ben distinte. All'alba dei tempi infatti si era tutti portati a considerare come ostile qualsiasi forma di vita aliena poi, un bel giorno, tutti gli alieni diventarono buoni. Ad operare questa fantastica trasformazione fu Steven Spielberg che, con le sue produzioni cinematografiche, ci descrisse gli alieni come delle razze di pacifici esserini verdi in visita sulla terra in cerca di fiori. Una visione forse un po' troppo "distorta" che però ha fatto scuola, come ci dimostra anche questo **Ghen War**. Infatti, a differenza della maggior parte delle altre razze aliene che hanno visitato il nostro globo, i Ghen erano arrivati sulla terra con intenzioni, apparentemente, amichevoli. In principio infatti, questi alieni avevano lavorato fianco a fianco con i terrestri e, nonostante il loro aspetto

non proprio rassicurante, erano riusciti ad instaurare delle ottime relazioni diplomatiche e dei proficui scambi commerciali con la nostra specie. Come tutte le cose belle però, anche questa favola doveva avere una fine e così, un bel giorno, un incrociatore spaziale terrestre, che si era recato a far visita ad una base spaziale aliene, si trovò sotto il fuoco incrociato dei malefici rettiloni che fecero di tutto per riuscire ad abbatterlo. Una mossa veramente stupida anche perché i Ghen, evidentemente, non sapevano che noi terrestri abbiamo una antichissima tradizione di lotte contro razze aliene di ogni tipo che, a più riprese, sono state massacrate, annientate, alcune addirittura estinte, dalle potenti flotte terrestri. Così ha inizio l'ennesimo scontro che vede opposti noi poveri terrestri alla solita

marmaglia aliena ed, ancora una volta, il vostro compito sarà quello di porre fine a questo terribile conflitto. A bordo di un robot sbattuto tra la Luna e Marte, vi troverete impegnati in una serie di cruenti scontri con le truppe aliene, le quali si riveleranno come al solito dotate di un arsenale bellico veramente invidiabile. Fortunatamente anche voi potrete contare su di una discreta varietà di armi e marchingegni altamente tecnologici, infatti il vostro mech (che, per la cronaca assomiglia in maniera impressionante alle tute degli Space Hulk) sarà dotata di una vasta serie di cannoni e missili assortiti con i quali potrete prendervi cura, non solo dei vari E.T., ma anche dei generatori und computer assortiti che troverete durante le vostre peregrinazioni all'interno dei vari complessi aliene.



# GHEN WAR





## COMMENTO



Quando ebbi modo di provare per la prima volta questo **Ghen War**, rimasi piacevolmente colpito, tanto è vero che aspettavo con una certa impazienza l'uscita della versione finale. Purtroppo però adesso, dopo averci giocato per circa una settimana, devo dire che il prodotto mi ha deluso parecchio. Intendiamoci, non è che questo **Ghen War** sia un titolo mal realizzato: la grafica poligonale è infatti discretamente complessa e si muove con una buona fluidità, i vari nemici risultano piuttosto curati ed alcuni di essi risultano anche discretamente interessanti, ma questo non è abbastanza. I problemi del gioco derivano infatti dalla struttura vera e propria che risulta eccessivamente piatta e lineare e che non presenta né una trama ricca di colpi di scena, né elementi in grado di catturare l'interesse del giocatore per un lasso di tempo sufficientemente lungo. Insomma, il classico giochino senza infamia né lode che verrà dimenticato nel giro di un paio di settimane.



## MISSIONE IMPOSSIBILE

Ogni livello di **Ghen War** presenta una serie di obiettivi che dovranno essere raggiunti prima di passare alla sezione successiva. A differenza di molti altri titoli dello stesso genere, questi non si ridurranno alla semplice eliminazione sistematica di truppe aliene o al raggiungimento di una fantomatica via d'uscita, ma vi costringeranno a vagare lungo i vari complessi alieni alla ricerca di reattori, sale di controllo, depositi di armi ecc. ecc. che dovranno essere assolutamente distrutti in modo da paralizzare l'imponente macchina bellica aliena.

### DISTRUZIONE DEI REATTORI

Questa serie di poligoni circolari costituisce la base su cui poggiano i reattori alieni. Distruggeteli e priverete i Ghen di buona parte delle loro risorse energetiche!

### AZIONI DI SALVATAGGIO

Dei terrestri in mano a questi schifidi alieni? E no raga' qui bisogna davvero fare qualcosa, a qualunque costo!

### L'IMPIANTO MINERARIO

Facendo saltare una serie di cariche lungo il condotto principale dell'impianto minerario, sarete in grado di bloccare l'intera estrazione di materie prima da parte degli alieni. Davvero un brutto colpo per i Ghen che, dopo esser rimasti senza luce, non avrebbero più neanche il gas per cuocersi le uova!

### IMPIANTO NUCLEARE

Senza luce e gas l'unica riserva di energia che rimane agli alieni è costituita dal loro impianto nucleare. Per disattivarlo dovrete prima recuperare 20 cubi di energia che vi consentiranno di avere accesso alla stanza del generatore. Una impresa veramente pericolosa, soprattutto considerando il gran numero di truppe aliene che si trovano a guardia del complesso!

## COMMENTO



Ci risiamo, gente. Ecco qui un altro di quei giochi che sarebbe anche potuto non uscire e nessuno lo avrebbe rimpianto! Tutte le promesse fatte in fase di programmazione dai ragazzi della Away Team si sono infrante come una vetrata centrata da una mattona da 15 chili. Non fraintendetemi, non è che questo **Ghen War** sia un titolo particolarmente brutto o mal riuscito, è semplicemente che di giochi così ne abbiamo già visti a pacchi e, sinceramente, non vedo proprio perché mai una persona dovrebbe spendere più di centomila lire per un titolo del genere quando in circolazione ci sono giochi del calibro di **Gun Griffon** o, tra breve, di **Virtual On**. Tutto qui.



Press START button

CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

73

▲ Buona varietà di nemici e scrolling generalmente fluido  
▼ Colori un po' troppo spenti ed oggetti poligonali non eccessivamente complessi

SONORO

69

▲ Musiche di discreta fattura ed adatte con l'atmosfera del gioco  
▼ Accompagnamenti piuttosto limitati, inoltre gli effetti risultano poco incisivi

GIOCABILITÀ

70

▲ Sistema di controllo ben studiato e discretamente funzionale  
▼ Il mech è lento ed alla lunga il tutto risulta abbastanza ripetitivo

LONGEVITÀ

67

▲ 20 missioni non sono poche...  
▼ ...il problema è che potreste anche stancarvi prima

GLOBALE

68

Un titolo tecnicamente discreto caratterizzato però da una struttura lineare e ripetitiva. Il migliore del genere rimane **Gun Griffon**





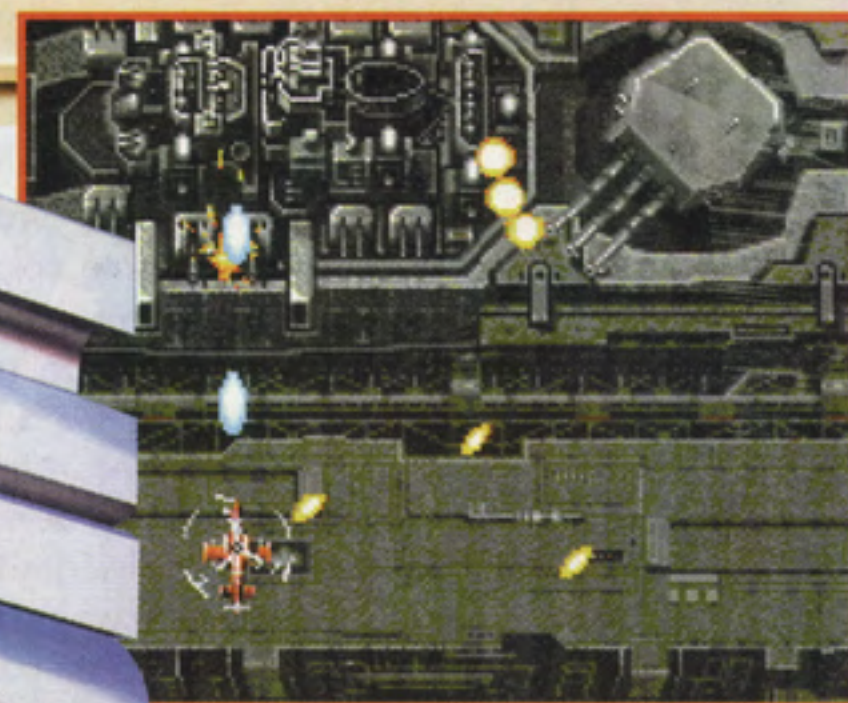
**SI RINGRAZIA  
GAMELAND  
PER IL CD**



*In due il divertimento è ancora maggiore: i nemici si sciolgono come burro*

**S**offocati dalla pesante concorrenza di picchiaduro e platform, i classici sparatutto a scorrimento sono da un po' di tempo a questa parte caduti in disgrazia. Non che non interessino più al pubblico ma è che forse il genere era arrivato al massimo livello di evoluzione: in pratica non c'era più nulla da inventare. Nel mondo dei coin op hanno continuato però ad apparire prodotti di questo tipo e **Sonic Wings Special** non è altro che la conversione per Saturn dei tre episodi apparsi in sala. Non si tratta comunque di una pedestre riproduzione dei tre giochi ma di un mix che ne è stato fatto adattando il tutto per essere più appetibile al mercato domestico. Prima peculiarità di questo gioco è quella di permettervi di scegliere fra dieci personaggi, divisi fra cinque nazioni, ognuno dei quali è dotato di un proprio mezzo con caratteristiche peculiari per quel che riguarda la potenza di fuoco, il tipo di armamento e la velocità di movimento. Le differenziazioni non si fermano comunque qui, infatti in base al combattente che avrete scelto gli schermi si susseguiranno con ordine diverso e comunque in determinati momenti potrete influenzare voi la scelta, perché vi troverete davanti a dei bivi che vi permetteranno di optare per lo schermo che preferite. Il gioco completo è di una lunghezza veramente monumentale e così se avete poco tempo per una partita veloce potete optare per il Time Attack. Questo originale modo di gioco vi permette infatti di affrontare in rapida successione alcuni fra i guardiani di fine livello e il punteggio vi verrà dato in base al tempo che impiegherete a ucciderli tutti. Per il resto, si tratta di uno sparatutto nella più classica tradizione ma con la cura che si deve ad un prodotto attuale: probabilmente **Sonic Wings** è il miglior gioco del genere per Saturn che sia uscito negli ultimi mesi.

## SONIC WINGS Special



*A volte le bombe vi possono salvare da situazioni difficili*



*I mostri di fine livello sono enormi come li vuole la tradizione*

### UNO E MEZZO AL PREZZO DI UNO

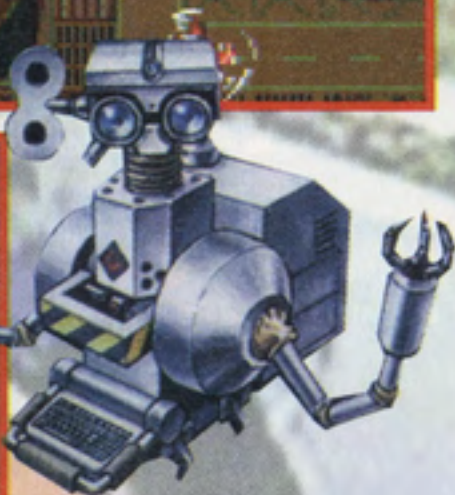
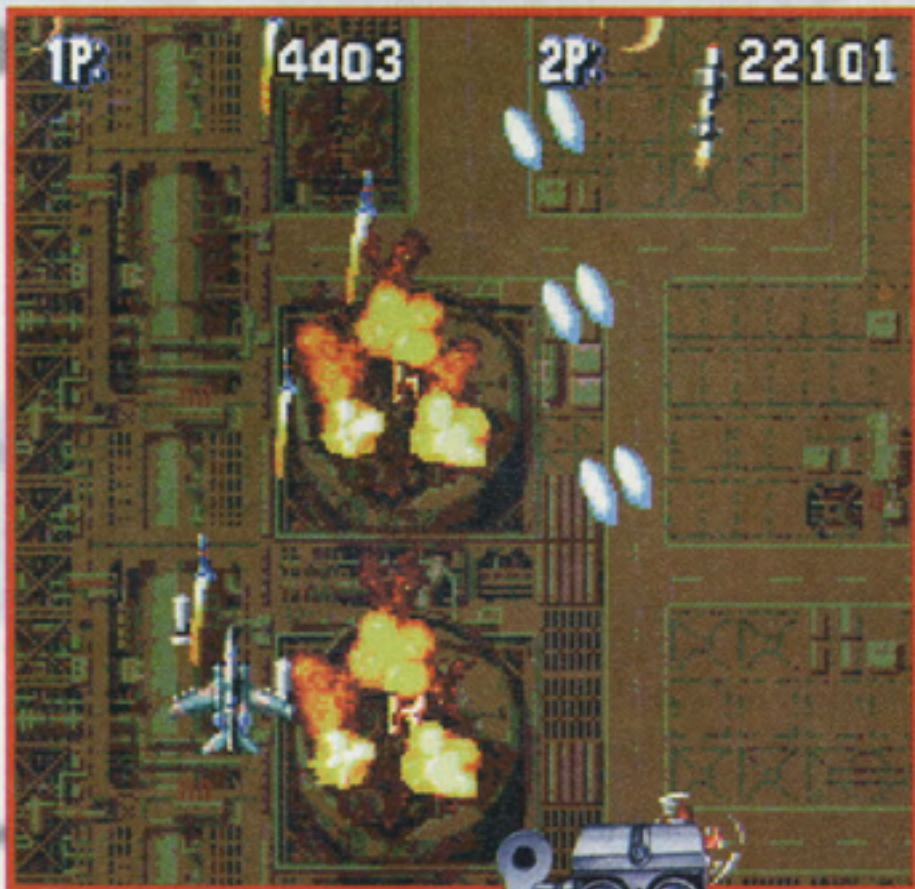
Perché sprecarsi a inserire del sonoro digitalizzato nel gioco? Forse questo hanno pensato i programmatori che hanno sì realizzato una discreta colonna sonora per **Sonic Wings**, ma l'hanno integrata con l'originale trovata di abbinare al gioco un mini cd musicale di uno sconosciuto (almeno da noi) gruppo giapponese. L'idea bizzarra può anche piacere ma sicuramente il genere musicale non piacerà a tutti.





## SCUSA, MI GIRI LA TV?

Chi l'ha detto che le diverse visuali di gioco sono un'opzione riservata soltanto ai giochi poligonali? **Sonic Wings** ci dà una brillante dimostrazione di come si possa fare anche in uno shoot 'em up bidimensionale. Le possibilità sono quattro. Si parte con il Normal che è poi la veduta classica ma che, riprendendo lo schema da bar con lo schermo verticale, non utilizza le fasce laterali del televisore. Si passa poi alla Scroll che, per ottenere la dimensione originale del campo di gioco, fa scorrere in verticale la zona d'azione del vostro velivolo. Le novità più interessanti si hanno però con le ultime due possibilità che permettono o di utilizzare un monitor interlacciato (e ottenere quindi maggiore definizione) oppure di giocare con lo schermo ruotato e avere una perfetta riproduzione del video del coin op.



## COMMENTO



Quanto tempo era che aspettavo un gioco come questo? Sicuramente troppo! Subissati da picchiaduro e giochi poligonali, ci eravamo quasi dimenticati di come fossero divertenti i buoni e vecchi sparattutto a scorrimento. **Sonic Wings** è veramente quello che si può definire una perfetta sintesi di tutte le caratteristiche fondamentali di questo genere: in pratica c'è tutto quello che potete chiedere a uno sparattutto, dai power up, ai nemici di aria e di terra fino a giganteschi mostri di fine livello. I patiti dei giochi poligonali dell'ultima generazione storceranno un po' il naso davanti a questo gioco che non sfrutta poi molto le potenzialità del Saturn ma il dato di fatto è che gli shoot 'em up sono così e questo ne è un esponente di prim'ordine.

## COMMENTO



Finalmente! Gli sparattutto sono quei classici giochi che non ti prendono mai a livello maniacale ma che fa sempre piacere rigiocare una volta ogni tanto. E' quindi logico che se ne sentisse un po' la mancanza. Questa è la forza di **Sonic Wings Special**: non è niente di eccezionale o innovativo ma va a colmare una preoccupante lacuna nella biblioteca giochi del Saturn. Nel suo genere si tratta comunque di un prodotto di tutto rispetto con diverse idee interessanti, come la diversa disposizione degli schermi in base al personaggio prescelto, e una cura decisamente alta anche per i minimi particolari: dalla varietà grafica alla giocabilità quasi nulla è lasciato al caso. Se avete altri giochi di questo tipo forse l'acquisto di **Sonic Wings** non è particolarmente consigliato ma per tutti coloro che cercano uno sparattutto vecchio stile questo è un CD da non farsi sicuramente sfuggire.



CASA PRODUTTRICE

MEDIAQUEST

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

86

▼ La definizione grafica è nella norma anche se alcune cose potevano esser realizzate meglio  
▲ La varietà di nemici e di fondali è davvero ragguardevole

SONORO

90

▼ La colonna sonora è discreta ma niente di particolare...  
▲ ...particolarmente interessante l'idea del CD singolo allegato

GIOCABILITÀ

92

▲ Come nella miglior tradizione degli sparattutto c'è poco da pensare: sparate a tutto quello che vedete

LONGEVITÀ

89

▼ E' uno shoot 'em up e più di tanto non può variare  
▲ I molti livelli e i diversi modi di gioco assicurano però ore di divertimento

GLOBALE

88

Uno sparattutto nella migliore tradizione, l'ideale per i nostalgici di questo genere un po' dimenticato





# STRIKERS 1945

SI RINGRAZIA

VIRTUDO  
PER IL CD

**I**n **Strikers 1945** ritroviamo il buon vecchio P-38 più altri cinque aerei più o meno tutti appartenenti alla stessa epoca. Differentemente dai capolavori Capcom **1942** e **1943**, gli aerei, questa volta, possono contare su numerosi tipi di armi aggiuntive tra cui super bombe e smart bomb. Un'altra importante differenza sono i nemici. Nei precedenti titoli erano principalmente costituiti da mezzi militari giapponesi e tedeschi. Questa volta, invece, i mezzi appartengono a forze sconosciute e in apparenza risalgono tutti al periodo della seconda guerra mondiale. Ma come dice un famoso detto l'apparenza inganna, infatti i vari nemici, in special modo i guardiani di fine livello, quando vengono colpiti si trasformano in robot o astronavi che hanno tutto in comune tranne la somiglianza con un apparecchio risalente al 1945. Naturalmente la trasformazione sta a significare anche un potenziamento nella potenza di fuoco del

nemico e i guardiani possono compiere anche due o tre metamorfosi prima di essere distrutti. A questo proposito vale la pena di gustarsi con calma le varie introduzioni animate del gioco completamente realizzate in 3D e dove appunto vengono mostrati due guardiani e le loro metamorfosi. Decisamente spettacolare.

## MERAVIGLIE DELLA TECNICA

In **Strikers 1945** gli aerei, oltre al loro armamento principale, possono contare anche su diversi tipi di potenziamento. Il primo è una "smart bomb" che ha la caratteristica di distruggere la maggior parte dei nemici sullo schermo. Oltre a questo, sono stati inseriti dei pod aggiuntivi i quali hanno una duplice funzione: possono essere agganciati all'aereo oppure lanciati contro i nemici e, a seconda dell'utilizzo, avranno una diversa modalità di offesa.

### LOCKHEED P-38 LIGHTNING

Rivoluzionario caccia utilizzato in larga scala durante la guerra, era caratterizzato da una grande autonomia e un'eccezionale affidabilità. In **Strikers 1945** il P-38 è molto maneggevole e veloce combinando queste caratteristiche a un buon armamento di base. È equipaggiato con una mitragliatrice potente e i pod lanciano missili a ricerca. La sua arma speciale è una bomba potentissima che provoca una grossa esplosione e i pod, una volta lanciati, si bloccano e sparano in continuazione.

### NORTH AMERICAN NA-73 P-51 MUSTANG

Un altro famoso aereo reso celebre dal Tenente Urban L. Drew che riuscì ad abbattere due aerei a reazione tedeschi Messerschmitt Me. 262 mentre stavano decollando dalla base del Kommando Nowotny ad Achmer. Il P-51 è equipaggiato con una mitragliatrice a largo raggio d'azione e può richiamare un massiccio bombardamento ai danni dell'area sottostante. I pod lanciano dei razzi molto potenti e, quando vengono lanciati, avanzano lentamente distruggendo tutto ciò che toccano, anche i proiettili nemici.

### SUPERMARINE SPITFIRE MK-VII

Lo Spitfire è stato il primo aereo ad avere un rivestimento completamente metallico ed era adatto a qualsiasi situazione di decollo, navigazione e atterraggio. Nel gioco lo Spitfire ha una mitragliatrice a largo raggio e può lanciare un potentissimo raggio di fuoco. I pod, invece, lanciano dei poderosi missili perforanti e, una volta lanciati, si posizionano davanti all'aereo sparando in tutte le direzioni.

### MESSERSCHMITT Bf 109

Aereo inizialmente sottovalutato dagli alleati si rivelò, invece, come uno dei migliori caccia da combattimento mai costruiti. Il Bf 109 è armato con una mitragliatrice unidirezionale potente e può lanciare una massiva quantità di bombe causando notevoli danni ai nemici. I suoi pod sono in grado di sparare direttamente ai nemici modificando la loro direzione di sparo mentre quando vengono lanciati avanzano lentamente sparando in avanti.

### MITSUBISHI A6M ZERO-SEN "ZEKE"

Senza dubbio il più famoso aereo da combattimento giapponese, determinante durante la battaglia di Pearl Harbor. In **Striker 1945** lo ZERO è armato con una mitragliatrice unidirezionale e può lanciare addirittura una vera e propria tempesta di fulmini. I pod, invece, sganciano in continuazione delle bombe al napalm mentre, una volta sganciati dall'aereo, seguono il nemico colpendolo fino a quando non lo distruggono.

### KYUSHU J7W SHINDEN

Prototipo giapponese che ha visto terminare la sua vita operativa con il volo di prova. Lo Shinden è sicuramente l'aereo più potente del gioco grazie alla potentissima mitragliatrice e al terrificante Simil Getter Spark, un'onda di energia che l'aereo lancia contro i nemici. I pod lanciano dei potenti razzi, mentre quando agiscono da soli avanzano sparando nelle quattro direzioni.







## COMMENTO



**Strikers 1945** è stato una sorpresa dal primo minuto di gioco fino alla fine. Primo tra tutti la presentazione in 3D ultra spettacolare. Poi viene il gioco vero e proprio. I vari aerei sono realizzati in maniera impeccabile e le trasformazioni dei guardiani sono di una qualità incredibile. Incredibile è anche il numero di oggetti che si muove sullo schermo, basti pensare che ogni nemico sputa fuori qualcosa come 100 proiettili al secondo. Per quanto riguarda il sonoro non ci si può proprio lamentare, grazie agli innumerevoli effetti e alle musiche che cambiano in continuazione. Infine, la giocabilità. Ottima l'idea di incentrare i vari livelli direttamente sui guardiani piuttosto che sulle formazioni di nemici, in questi modo si evita il problema di annoiarsi dilungandosi troppo sulle piccole prede aspettando di arrivare al pesce grosso. E poi ci sono un sacco di nemici diversi, colpi di scena, sette diversi livelli di difficoltà, tre diverse modalità di gioco da soli o in compagnia. Insomma, **Strikers 1945** è il miglior sparatutto per Saturn è dovete assolutamente comprarlo.



## COMMENTO



**Strikers** è sicuramente uno dei migliori sparatutto per Saturn. Sinceramente preferisco ancora **Layer Section**, che vanta sicuramente una maggiore spettacolarità tecnica, ma questo è un esempio di come si possa realizzare un livello concentrando tutto sul guardiano piuttosto che sulle solite ondate di nemici. Ognuno di essi, infatti, è composto da diverse sezioni e ci sono guardiani (soprattutto nei livelli più avanzati) composti da oltre sei sezioni. Se consideriamo anche l'aspetto tecnico non indifferente (estrema fluidità, un gozziliardo di oggetti che si muovono e nessun rallentamento apparente) e un impatto grafico imponente, si può decisamente affermare che **Strikers 1945** si candida a pieni voti al titolo di miglior sparatutto per Saturn.



### STRIKERS 1945

© 1995 ATLUS P.S.K.Y.O. 20000000

CASA PRODUTTRICE

ATLUS

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

87

▲ Massiccia, varia e ben realizzata

SONORO

81

▲ Ottimi effetti e tante musiche diverse

GIOCABILITÀ

93

▲ Ti prende sin dalle prime partite

LONGEVITÀ

88

▲ Un sacco di livelli e decisamente difficili da completare. Vi terrà impegnati a lungo

▼ Forse è effettivamente troppo difficile

GLOBALE

89

Un gioco stupendo rovinato dal fatto che qualcuno potrebbe trovarlo troppo difficile



FRANK THOMAS

## BIG HURT

BASEBALL



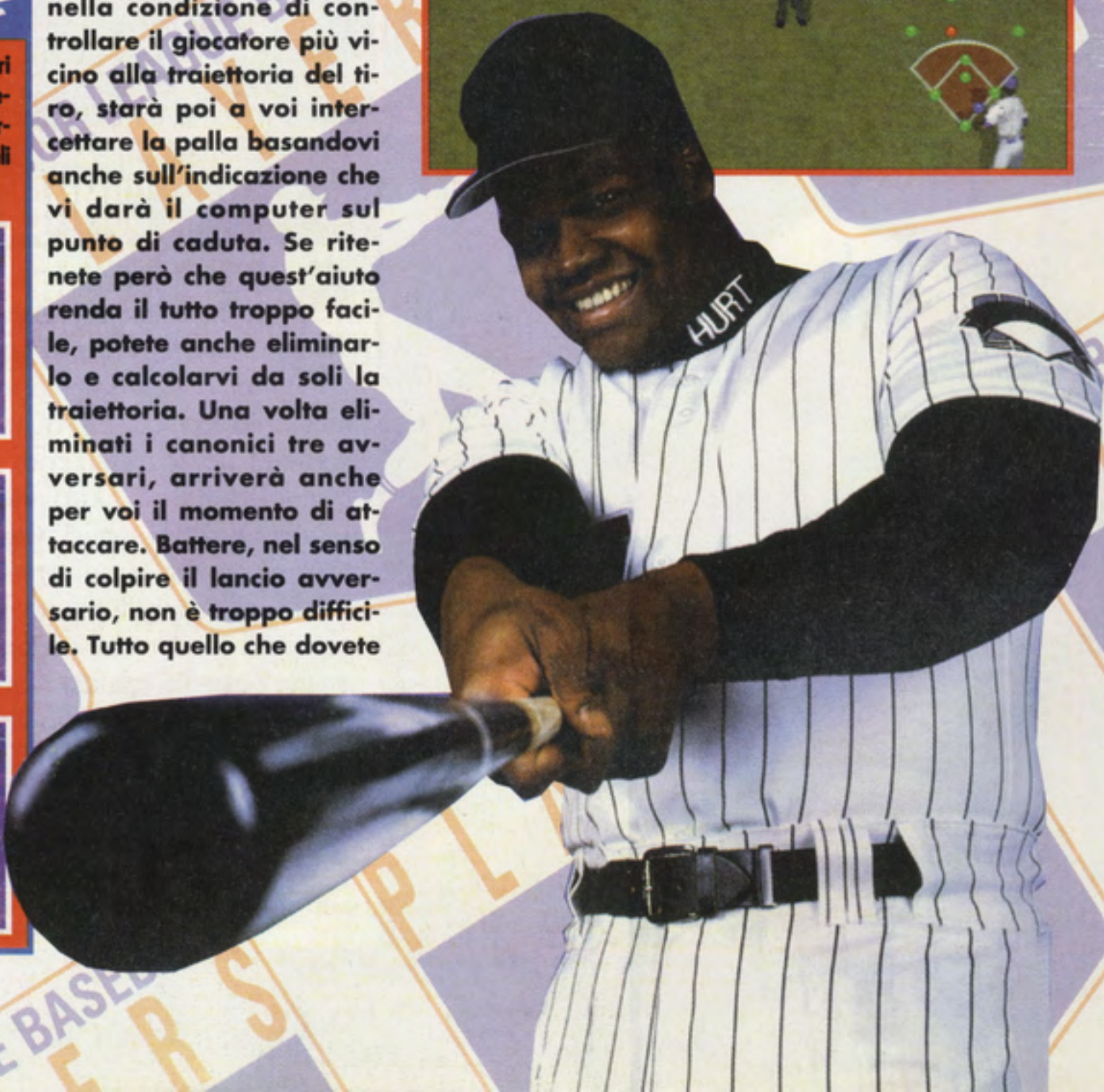
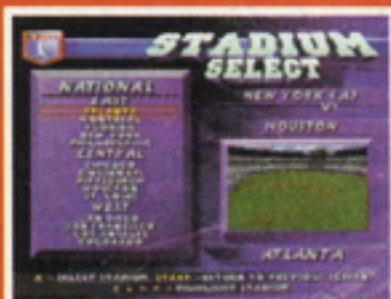
**D**opo l'abbuffata sportiva delle Olimpiadi di Atlanta sembra che le software house non siano ancora stufe di sfornare simulazioni sportive. Questa volta si tratta di un gioco di Baseball che esce proprio ora che la stagione professionistica nordamericana volge al termine. Come è logico che sia, il gioco è impostato in perfetto stile a stelle e strisce e straborda di statistiche di ogni tipo ogni volta che si cambia schermata. Prima di poter iniziare ci sono poi diverse opzioni fra cui scegliere. Le squadre ad esempio potete selezionarle fra le ventotto che compongono le due conference della lega americana, dopodiché potete selezionare il tipo di competizione, campionato, playoff o amichevole, e la lunghezza della partita, riducendo magari il numero di inning rispetto ai nove dei match ufficiali. Fatto tutto questo, è il momento di scendere finalmente sul diamante e imbracciare finalmente guantoni e mazza. Come certamente saprete, ogni inning è composto da due parti, in una attaccherete mentre nell'altra cercherete di non subire. La difesa è sicuramente la cosa più complessa di tutto il gioco, se infatti lanciare non è poi così impegnativo, lo è molto di più recuperare la palla per eliminare i battitori avversari. Il computer vi metterà infatti nella condizione di controllare il giocatore più vicino alla traiettoria del tiro, starà poi a voi intercettare la palla basandovi anche sull'indicazione che vi darà il computer sul punto di caduta. Se ritenete però che quest'aiuto renda il tutto troppo facile, potete anche eliminarlo e calcolarvi da soli la traiettoria. Una volta eliminati i canonici tre avversari, arriverà anche per voi il momento di attaccare. Battere, nel senso di colpire il lancio avversario, non è troppo difficile. Tutto quello che dovete

fare per controllare il vostro bel personaggio digitalizzato è schiacciare il tasto quando vi sembra che la palla sia a portata di tiro e di usare il joy-pad per cercare di mandare il colpo nella direzione voluta. Detto così, sembra banale ma ci vuole comunque un po' di allenamento per avere il pieno controllo. Ottenere un fuori campo è però prettamente questione di tempismo e di precisione. Questo è quanto, arrivare alle World Series dipende tutto da voi.



### GIOCAATE IN PANTOFOLE

Per far sentire ogni giocatore come a casa propria, i programmatori non hanno lasciato nulla al caso e allora tutti i maggiori stadi di baseball americani sono stati riprodotti con precisione. Potrete così sentirvi veramente immersi nell'atmosfera unica che solo i grandi templi americani di questo sport sanno trasmettere.



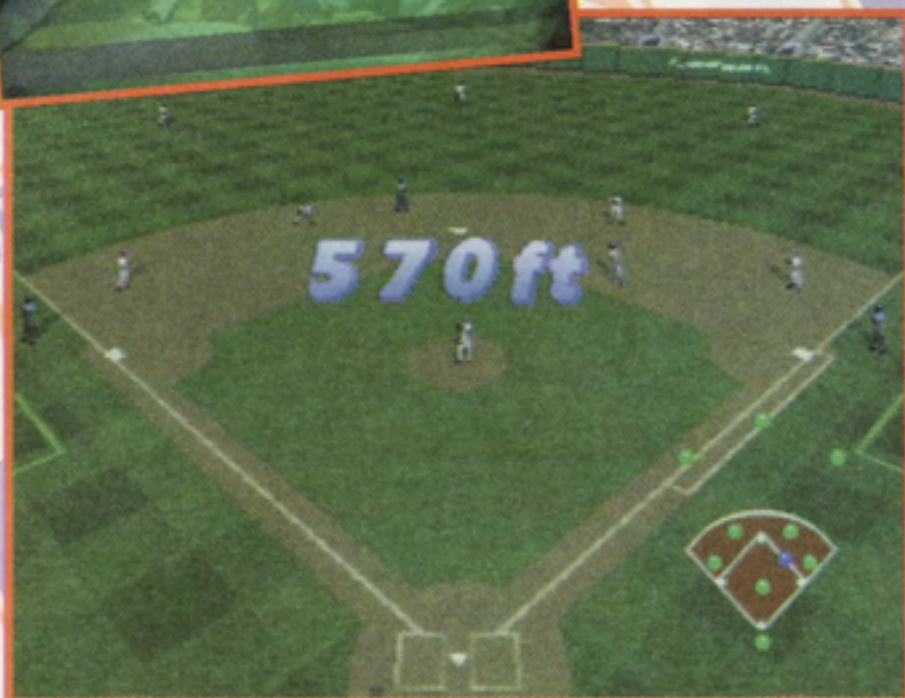


## IL PUBBLICO RUMOREGGIA

Il parlato digitalizzato, e in generale gli effetti sonori, sono forse una delle cose migliori di questo gioco. Al posto del solito commentatore televisivo, echeggia la voce dello speaker dello stadio che, di volta in volta, introduce i giocatori che si apprestano a battere. Anche il pubblico fa la sua parte e l'intensità degli applausi e del tifo sarà proporzionale alla precisione dei colpi e all'efficacia delle azioni. L'odioso organetto non c'è ma le musiche lo fanno purtroppo rimpiangere.



zionale alla precisione dei colpi e all'efficacia delle azioni. L'odioso organetto non c'è ma le musiche lo fanno purtroppo rimpiangere.



## COMMENTO



Fra gli sport americani il baseball è sicuramente quello che qui da noi riscuote il minor successo, questo però non vuol dire che le simulazioni di questo sport, come dimostrano passati successi, non possano piacere al pubblico italiano. Nonostante le poche alternative disponibili sul mercato, dubito però che questo **Big Hurt** possa lasciare la sua impronta nella storia dei giochi per Saturn. Il fatto è che, nonostante sia il miglior baseball fino ad ora apparso per il 32-bit Sega, è un prodotto con diversi difetti, che influiscono negativamente sulla valutazione degli aspetti anche positivi che propone. Principalmente i problemi riguardano i controlli e le capacità del computer. Per quanto riguarda il primo aspetto, bisogna dire che mai ci si sente veramente liberi nei movimenti e spesso anche facili azioni risultano troppo complesse per essere eseguite in tempo utile. Parlando invece del computer come avversario bisogna dire che è veramente incapace, anzi stupido: le partite con lui sono dominate da passaggi assurdi e dalla sua totale mancanza di tattica, il che rende i match veramente frustranti. Poco importa che ci siano valanghe di opzioni o di statistiche, ancor meno che la grafica sia carina. In definitiva si tratta di un buon gioco ma che non riesce a scatenare l'entusiasmo del pubblico.



## COMMENTO



Finalmente questo **Big Hurt** arriva a rompere il monopolio di **World Series** della Sega, che non era poi un gran che, per quanto riguarda le simulazioni di baseball sul Saturn. Questa volta siamo davanti sicuramente a un prodotto molto più curato che è stato realizzato con una classica impostazione americana che mette molto in risalto le numerose statistiche presenti. Dal punto di vista dell'azione sorgono un po' di dubbi in quanto non si rimane quasi mai coinvolti nel gioco e gli inning si susseguono stancamente. Questo è particolarmente avvertibile quando si gioca contro il computer in quanto l'intelligenza artificiale in **Big Hurt** è stata studiata veramente in modo pessimo e gli avversari elettronici non sanno veramente come si giochi a baseball. Per il resto le azioni disponibili sono numerose e se avete degli amici con cui giocare questa simulazione potrebbe essere l'ideale, almeno per ora, per i patiti di questo grande sport statunitense.

NEW YORK (A)						
BATS	POS	PLAYER NAME	NO	B	AVG	HR
1ST	CF	BERNIE WILLIAMS	51	S	0.279	50
2ND	3B	WADE BOGGS	12	L	0.334	103
3RD	RF	PAUL O'NEILL	21	L	0.280	159
4TH	DH	RUBEN SIERRA	25	S	0.272	220
5TH	CF	TINO MARTINEZ	23	L	0.265	88
6TH	LF	TIM LAINES	30	S	0.296	146
7TH	C	JOE GIRARDI	7	R	0.269	18
8TH	2B	PAT KELLY	14	R	0.253	24
9TH	SS	TONY FERNANDEZ	6	S	0.282	66
POS						
P		DAVID CONE	36	R	317	129 78
CHANCE	SWAP	PLAYER	VIEW			
EATING	POSITIONS	SUB	OPPOSING			
ORDER			TEAM			
LINE-UP				A - SELECT, + - HIGHLIGHT OPTIONS		



CASA PRODUTTRICE

ACCLAIM

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

77

▲ Personaggi grossi e ben dettagliati. Le animazioni sono quasi sempre all'altezza  
▼ Le immagini statiche non fanno onore alle potenzialità del Saturn

SONORO

75

▲ La voce dello speaker con tanto di eco è ottima  
▼ Le musiche di accompagnamento fanno rimpiangere l'odioso organetto da stadio

GIOCABILITÀ

82

▲ Non è difficile imparare i diversi comandi, eccezion fatta forse per la difesa  
▼ Il computer gioca come un imbecille!

LONGEVITÀ

80

▲ E' possibile creare un'infinità di campionati diversi variando numerosi parametri  
▼ Il computer non sa veramente giocare a baseball!

GLOBALE

81

Una simulazione di baseball completa e discretamente raffinata ma che non riesce mai a scatenare l'entusiasmo dei giocatori



## Virtua Fighter

SI RINGRAZIA

CONSOLE GENERATION  
PER IL CD

**C** redevate che fino all'uscita di Virtua Fighter 3 non vi sareste più potuti sollazzare con Wolf, Jeffry e compagnia bella? Vi sbagliavate e di grosso perché ecco che Pai, l'unica combattente che si sgranocchia in bocca, e tutti i suoi compagni sono tor-

nati in questa nuova veste super deformed in perfetto stile nipponico. Fa un certo effetto vedere i personaggi ormai noti a tutta la platea dei videogiocatori come esseri capaci di violenze inaudite ridotti a una sorta di bambinetti deformati col testone enorme, ma non bisogna lasciarsi ingannare dalle apparenze: la foga in combattimento è rimasta praticamente la stessa. Tutto il gioco in genere ha subito poche modifiche e generalmente sempre riguardanti aspetti non fondamentali. Le opzioni non sono particolarmente fantasiose e, oltre ad offrire la possibilità di tre sistemi di controllo diversi, danno semplicemente l'opportunità di variare durata agli incontri, ordine degli avversari e dimensioni del quadrato di gioco. Molto più interessante è invece l'opportunità, di cui parleremo più ampiamente in un apposito box, di memorizzare delle sequenze di colpi per poi richiamarle in combattimento con la semplice pressione di un tasto. Insomma, a prima vista Virtua Fighter Kids sembra un picchiaduro radicalmente innovativo ma poi andando a scavare ci si rende conto che tutto sa di già visto.

## I SOLITI NOTI

I programmatori non hanno fatto certo sfoggio di grande fantasia per quanto riguarda i personaggi in quanto ritroviamo tutti e soltanto quelli che già conosciamo di Virtua Fighter 2. Anche i rapporti di forza e le caratteristiche sono invariati e questo è dovuto principalmente al fatto che la totalità delle mosse è stata riportata in modo pedestre. Nulla è cambiato insomma se non la veste grafica dei lottatori stessi. In pratica, se eravate dei campioni con VF2, non dovrete avere la minima difficoltà a ripartire in questo gioco come se si trattasse del vostro precedente picchiaduro. Un po' triste la situazione, perché questo implica che difficilmente chi di voi possiede VF2 spenderà i propri soldi per Virtua Fighter Kids. Per coloro che comunque non conoscessero questi magnifici dieci ve ne offriamo una veloce carrellata:

## WOLF &amp; JEFFRY

La loro caratteristica peculiare è quella di essere veramente massicci dal punto di vista fisico: basta che mettano le mani addosso a qualcuno e per questo sono guai. Sfortunatamente bilanciano queste doti fisiche col difetto di non essere molto rapidi e veloci.

## PAI &amp; SARAH

Le due dolci fanciulle che allietano questo gioco sono esattamente l'opposto dei due personaggi sopra citati e hanno appunto in agilità e velocità i propri punti di forza. Ovvio il fatto che non abbiano grande potenza e resistenza.

## LAU &amp; SHUN

Questi due sono sicuramente i matusa della pattuglia di combattenti di questo gioco. Con delle doti fisiche nella norma, possono avvantaggiarsi sugli avversari grazie a delle combinazioni di colpi devastanti. L'ideale per dei giocatori dotati di una certa esperienza.

## AKIRA, CAGE, JACK &amp; LION

Questi quattro baldi giovanotti, pur essendo fortemente caratterizzati da tecniche di combattimento e combinazioni di colpi personalizzate, hanno comunque in comune un fisico dotato generalmente di un buon mix di potenza, velocità e resistenza. La scelta fra questi si può basare sulla familiarità con le mosse di ognuno o con la particolare simpatia verso un personaggio.



Saranno anche dei nanerottoli deformati ma questi tipi picchiano come Van Damme



Le combo e le altre mosse sono state riportate pari pari anche in questa nuova versione





## IL RITORNO DEL TORNEO?

Anche i modi di gioco ripercorrono sempre la falsariga di quelli che si potevano selezionare in *Virtua Fighter 2*, anche se sono paradossalmente scomparsi l'Expert Mode e il Team Battle Mode. Vediamo comunque cosa è rimasto per divertirsi.

### ARCADE MODE

Il classico schema da bar in cui dovete affrontare uno dopo l'altro tutti gli avversari con crescente livello di difficoltà. Qui avete anche una limitata disponibilità di crediti per continuare anche se dovete incappare in una cocente sconfitta.

### VERSUS MODE

Altrettanto classico questo metodo che vi consente di fronteggiarvi uno contro l'altro in emozionanti sfide a colpi di calci e cazzottoni. Alla fine ne rimarrà uno solo.

### RANKING MODE

Anche qui, come nell'Arcade Mode, dovete affrontare tutti gli avversari ma qui le differenze sostanziali sono due. Prima di tutto non avete la possibilità di continuare in caso di sconfitta e poi, al termine del torneo, vi verrà assegnato un punteggio non solo in base al numero di avversari battuti ma anche tenendo conto della varietà dei colpi che avete inferto.



Se non vi va di picchiarvi c'è sempre un grandioso demo che vi propone decine di incontri fra concorrenti computerizzati

## COMBO MENU

No, qui non c'entrano i menù estivi di MacDonald ma si tratta dell'unica reale novità introdotta in *Virtua Fighter Kids*. I programmatori infatti hanno deciso di venire incontro a tutti quei poveri giocatori che da sempre hanno problemi ad eseguire le tanto devastanti combo mosse. In questo gioco è stata infatti inserita una sezione in cui avrete l'opportunità di memorizzare le azioni da compiere e di poterle richiamare in partita schiacciando un solo tasto. Il sistema utilizzato è molto semplice e immediato, dovete infatti inserire in una tabella passo dopo passo i tasti che dovete premere e quando dovete tenerli schiacciati. La sequenza così costruita potete registrarla per richiamarla in seguito, poiché avete l'opportunità di tenere in memoria ben dieci mosse vostre più altre dieci che vi vengono gentilmente già offerte dai programmatori. Piuttosto incasinato è il fatto che alcune sequenze di mosse bisogna anche indicare un tempo minimo di durata in secondi. Mah...



Con questi testoni le varie prese risultano più confuse e decisamente meno spettacolari





## COMMENTO



Pur non essendo un fanatico dei picchiaduro, non ho mai nascosto le mie simpatie per **Virtua Fighter**, ho quindi subito trovato interessante l'idea di avere una versione super deformed di questo stupendo gioco. La realtà dei fatti si è però rivelata inferiore alle mie attese, in quanto **Virtua Fighter Kids** non ha nulla in più da proporre rispetto al suo fratellone serio, non è altro una copia della seconda versione con fondali e grafica dei personaggi cambiati. Era una grande occasione per produrre un gioco con delle dosi massicce di violenza e umorismo ma i programmatori non hanno saputo cogliere l'opportunità e si sono fermati al già citato restyle grafico. Se possedete già **Virtua Fighter 2**, o magari anche solo la versione remix del primo, penso che l'acquisto di questo titolo, pur sempre onorevole, non sia poi così necessario. Se non l'avete, potrete godervi un picchiaduro tra i più fuori di testa che ci siano.

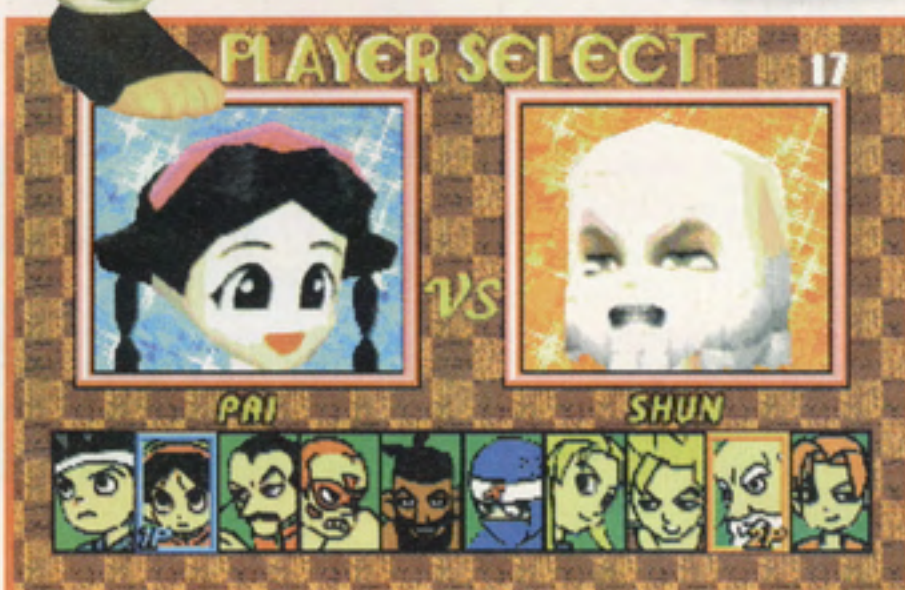


*Peccato, poteva veramente diventare un gioco dalle potenzialità demenziali veramente illimitate*

## COMMENTO



Dopo che per un paio di orette vi siete sollazzati con questi simpatici personaggi una sola domanda vi sorgerà dal cuore: "Ma cavolo, non è tutto uguale a **Virtua Fighter 2**?" La risposta che ahimè dovete darvi è che quasi totalmente il gioco non è altro che una scopiazzatura del suo fratellone serio. Mosse, giocabilità, stili di gioco, praticamente sono gli stessi. La seconda domanda che allora una persona con un minimo di intelletto dovrebbe farsi è se vale la pena acquistare questo gioco. In definitiva è un ottimo picchiaduro ma se possedete già la precedente versione... Diverso il discorso se non possedete alcun picchiaduro e ne volete uno discretamente insolito, almeno per quanto riguarda la veste grafica. In questo caso l'acquisto è fortemente consigliato.



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

90

▲ I personaggi super deformed sono troppo ridicoli ma nonostante questo sono animati in modo molto realistico

SONORO

75

▲ Una buona varietà di musiche di accompagnamento non compensa il fatto che il parlato digitalizzato sia discretamente insulso

GIOCABILITÀ

89

▲ E' esattamente uguale a quella di **Virtua Fighter 2**. Comode anche le programmazioni dei colpi

LONGEVITÀ

87

▼ E' troppo uguale alle precedenti versioni per poter rappresentare una attrattiva di lungo periodo

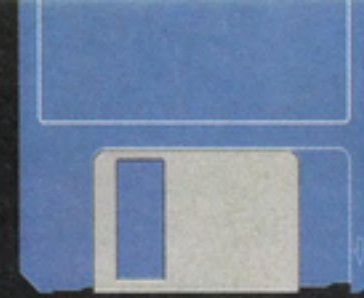
GLOBALE

88

Poteva essere il picchiaduro più originale dell'anno ma alla fine si rivela solo un clone dell'originale **Virtua Fighter 2**



**CD-ROM + FLOPPY A SOLE 12.500 LIRE**



# PC **Play** MAGAZINE

L. 12.500

**FUTURA  
GAMES**

**QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...  
I DURI LEGGONO PC PLAY!**

**a Settembre  
2 CD ROM  
con un fantastico  
GIOCO COMPLETO**

**FUTURA**  
PUBLISHING

Spedizione in Abb. Post.  
Comma 26 art.2  
legge 549/95 Milano

**OGNI MESE:** PC Play Magazine, la rivista di videogiochi per PC, presenta: tutte le novità del settore, le anteprime, i work in progress, le recensioni, i consigli di gioco e un fantastico **CD-ROM** con le ultimissime DEMO



**COSA C'ENTRA  
LA PENNA?**



**C'ENTRA C'ENTRA...**

*Non perdere  
il prossimo numero!*



## TORICO

SI RINGRAZIA

VIRTUDO  
PER IL CD

**L**a Città della Luna, capitale di un mondo che non conosce né morte né vecchiaia, meta ambita da molti avventurieri desiderosi di ottenere l'immenso potere in essa nascosto. Secondo la leggenda, vi è un solo luogo attraverso il quale si può raggiungere questo mondo incantato ed è situato da qualche parte nella Città della Nebbia. Voi siete Fred, un misterioso ragazzo senza memoria che vaga per il paese in cerca del suo passato, subito notato dalla popolazione a causa dello strano simbolo che porta sulla fronte. Catturati dal potente Gordon che controlla la Città della Nebbia, verrete obbligati ad aiutarlo a trovare l'accesso per la capitale selenita ed a questo scopo potrete girare liberamente nella Città della Nebbia, i cui abitanti sono stati "convinti" a supportarvi ed a concedervi libero accesso alle loro abitazioni. Così inizia **Torico**, la nuova avventura grafica proposta dalla Sega e realizzata in ben tre anni di intenso lavoro. Il gioco, molto simile all'avventura grafica "D" uscita alcuni mesi or sono, consiste in una serie di sequenze in full motion unite assieme in modo da fornire una sensazione di movimento tridimensionale al giocatore, che così può godere di un aspetto grafico decisamente esaltante, non ottenibile calcolandolo in tempo reale. L'effetto che si raggiunge è il medesimo di una avventura poligonale anche se decisamente meno flessibile ed interattiva. Solo pochi oggetti infatti sono utilizzabili mentre i personaggi appaiono raramente e, terminato il dialogo, scompaiono rapidamente. Rispetto al gioco della Warp è stata aggiunta un'interessante

funzione che permette di rivedere tutte le sequenze animate di modo che non dovrete sempre riascoltare i dialoghi con attenzione per paura di perdervi qualche passaggio. Comunque, vista la poca interattività con i vari personaggi del gioco, non avrete problemi a ricordarvi ciò che vi dicono...



## COMMENTO



**Torico** è un'avventura dotata di una trama decisamente avvincente supportata da una veste grafica eccellente e da un commento musicale straordinario composto da brani di notevole fattura. Tutto ciò però è stato ottenuto con notevoli sacrifici in termini di giocabilità ed interattività. Il risultato è un prodotto affascinante ma che in molti punti rischia di diventare frustrante e noioso a causa della difficoltà squilibrata degli enigmi, che vi portano a passare ore girovagando per il paese senza meta fino alla scoperta dell'indizio chiave che vi sblocca tutti i quesiti in sospeso e vi permette di terminare la prima parte dell'avventura in un tempo decisamente ristretto. Indubbiamente alcuni passi avanti sono stati realizzati rispetto alle avventure di questo tipo uscite precedentemente ma la giocabilità limitata che questo sistema comporta restringe la sua fascia d'interesse ad una ridotta cerchia di persone.

Diego



© SEGA ENTERTAINMENT, LTD. 1995

国光

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

AVVENTURA

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Tonnellate di filmati in FMV definiti e colorati. Molto affascinanti ed oniriche le ambientazioni

SONORO

82

▲ Indubbiamente l'aspetto migliore del gioco. Musiche ed effetti permettono di ricreare ambientazioni decisamente realistiche

GIOCABILITÀ

74

▲ Interfaccia di gioco facilmente accessibile  
▼ Interattività limitata e problemi di comprensione del giapponese comunque non insormontabili

LONGEVITÀ

72

▲ La difficoltà incostante degli enigmi potrebbe annoiare i non appassionati a questo genere di giochi

GLOBALE

78

Dopo ben tre anni di sviluppo sinceramente ci attendevamo di più dalla Sega





## WORMS

VERSIONE SNES

CASA PRODUTTRICE

TEAM 17

GENERE

SPARATUTTO/STRATEGIA

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

68

▲ I vermicelli si agitano in modo accattivante su fondali di ottima fattura

▼ Alcune scritte sono poco chiare e l'azione procede lentamente

SONORO

67

▼ Manca una montagna di effetti sonori e il motivetto dei titoli diventa irritante dopo pochi ascolti

GIOCABILITÀ

78

▲ Un gioco avvincente, come lo è sempre stato

▼ Peccato che questa versione abbia omissso un paio di poteri speciali e sia più lenta delle altre

LONGEVITÀ

89

▲ Innumerevoli paesaggi equivalgono a innumerevoli partite...

▼ ...se riuscite a cavarvela bene!

GLOBALE

78

Un po' deludente. Se non avete mai visto un'altra versione di **Worms** prima d'ora, potete pure acquistarlo

**F**inalmente! Dopo l'apparizione di **Worms** su quasi tutte le macchine da gioco che siano mai state inventate, i possessori di un Super NES o di un Megadrive possono oggi vedersela

con gli irresistibili vermicelli rosa dalla granata facile nella comodità di casa loro. Gli interessati si preparino dunque a scendere in campo con armi da fuoco di ogni sorta mentre quegli invertebrati dei loro sottoposti marciano sulla scena dell'imminente conflitto, si dividono in squadre di quattro elementi ciascuna e iniziano ad annientare l'opposizione con bazooka, mini-cannoni e persino pecore esplosive! Il gioco è indubbiamente il fulgido esempio di follia videoludica che è sempre stato, ma saranno riusciti quei buontemponi dei Team 17 a trapiantare in queste nuove cartucce tutte le peculiarità delle

versioni precedenti? Continuate a leggere e lo saprete...



## COMMENTO VERSIONE SNES



Ho giocato ogni versione di **Worms** precedentemente disponibile e quindi attendevo con trepidazione l'uscita della versione Super NES. E quale delusione si è rivelata! Se i giochi di strategia dal clima umoristico sono la vostra passione e non avete mai giocato (o visto) le altre versioni, rimarrete piacevolmente sorpresi di fronte al divertimento che offre questa conversione. Ma se siete fra coloro che hanno già visto le altre versioni, preparatevi ad arricciare il naso perché nel suo viaggio dai computer a questa particolare console, **Worms** ha perso parecchio. A parte l'atroce sistema di controllo (col tasto 'Select' che praticamente va usato per fare qualsiasi cosa), c'è una minore quantità di armi, effetti sonori, frame di animazione, e una meccanica di gioco molto più lenta. Considerato quanto essenziale sia la veste grafica del gioco nel suo complesso, quest'ultima manchevolezza poteva essere tranquillamente evitata, no? Vabbé, stendiamo il classico velo e buonanotte...

SNES



## WAR OF THE WORMS

I vermi si affrontano su un'area di gioco orizzontale geograficamente variabile. L'unico elemento che hanno in comune tutte le aree è l'acqua, sostanza che i vermi non vedono di buon'occhio: un verme che cade in acqua, infatti, è praticamente un ex verme. Al gioco possono prendere parte fino a quattro squadre. Ognuna di esse può essere controllata sia da un essere umano che dal computer; quando in gioco c'è più di una squadra, i giocatori operano a turno. Ogni squadra, inoltre, può essere schierata a casaccio o in modo strategico prima dell'inizio di ogni incontro.

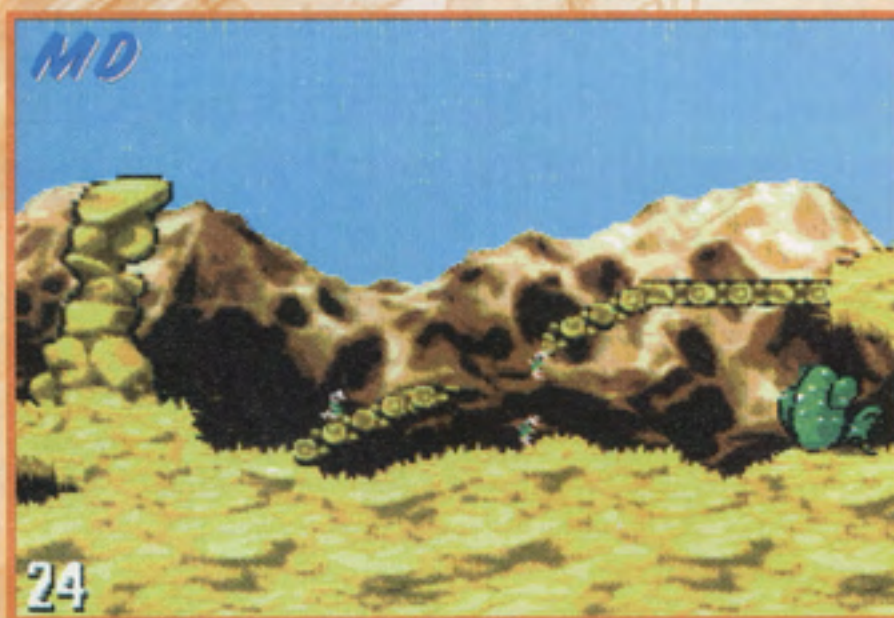
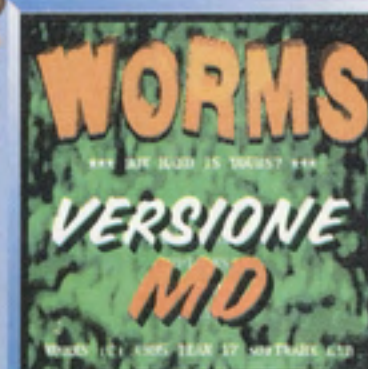
## PUOI NASCONDERTI, MA NON PUOI FUGGIRE!

La guerra, come ha detto qualcuno, è un inferno. E trovarsi su un fronte in scala ridotta come quello in cui operano i nostri bellicosi vermi rosa è ancora più infernale, come scoprono i nostri stessi amici quando quantità ingenti di piombo rovente iniziano a piovere dal cielo. Occorre dunque cercare alla svelta un riparo (preferibilmente dietro un albero, dato che il terreno che lo circonda resta lì dov'è e non cede) e scegliere con cura la propria ferraglia, dato che ogni arma ha un differente potenziale distruttivo. Ogni verme può assorbire tre colpi diretti (tutti a detrimento dei suoi 100 "hit points" di cui è inizialmente dotato) prima di scavarsi la tomba e buttarsi dentro da solo. E non c'è medicazione che tenga, perché nel gioco non c'è un solo medico!





# WORMS



## PAESE CHE VAI, GUERRA CHE TROVI

Via via che le battaglie acquistano maggiore intensità, è possibile spostarsi in territori più vivaci e pericolosi. Se appartenete alla Legione Straniera dei Vermi potete continuare a guerreggiare in un paesaggio desertico, con tanto di cactus, teschi di animali e strutture in pietra dietro cui nascondersi. Se invece preferite combattere in un clima più fresco, potete farlo sui bianchi rilievi della tundra artica, dove potete eclissarvi dietro pupazzi di neve, varcare ponti di ghiaccio e adoperarvi per non cadere nell'acqua gelata. Scegliete il vostro scenario e lasciate che il massacro abbia inizio!

## OGGETTI SMARRITI

Rispetto a quelle precedenti, purtroppo, le versioni SNES e Megadrive di **Worms** presentano delle carenze sul fronte delle armi da fuoco. L'ordigno che ha avuto per primo il dubbio privilegio di essere escluso da queste versioni è stato il Missile-Segugio, una trascuratezza imperdonabile se si considera che era una delle armi più toste da usare e da guardare. Se ciò non bastasse, sono state sacrificate anche le mine anti-verme e gli sprite sono così piccoli che si confondono con i fondali peraltro palliducci.

## BANZAAAAAIIII!

Meglio un giorno da leoni che cento da pecore (o vermi), specie quando ormai si è alla frutta. I vermi che ritengono di non avere più nulla da perdere possono infatti indirizzarsi verso il cuore del territorio nemico e spararsi verso il bersaglio. Così, in un tripudio di urla strazianti, quello che prima era un soldato vigoroso e pieno di speranze ed ora è una larva che non vede l'ora di farla finita, solca il cielo con una montagna di esplosivo addosso e, una volta raggiunto l'obiettivo, scoppia con una vampata di proporzioni apocalittiche. Proprio una bella fine!

## COMMENTO VERSIONE MD



Se dalla versione Megadrive vi aspettavate la copia carbone del **Worms** per Saturn, rimarrete delusi. Come la versione Super NES, infatti, anche questa versione si presenta alligierita di molti degli elementi interagibili che erano presenti tanto nelle edizioni originali del gioco quanto nella conversione per Saturn. E quando si parla di elementi interagibili si parla soprattutto di armi. La grafica è un po' confusa, e dato che **Worms** è un gioco i cui protagonisti sono figure microscopiche, si tratta di un difetto tutt'altro che irrilevante. Il fatto che le sequenze FMV siano state omesse, invece, ha poco peso sulla godibilità del gioco, dato che neppure laddove erano disponibili (leggi: la versione Saturn) riuscivano particolarmente simpatiche. Del resto, **Worms** dà il meglio di sé quando a giocare sono più persone, una possibilità che rende i sacrifici che hanno interessato la struttura di gioco molto più trascurabili.

CASA PRODUTTRICE

TEAM 17

GENERE

SPARATUTTO/STRATEGIA

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

52

▼ Complessivamente scialba e confusa, con sprite dalle dimensioni eccessivamente ridotte

SONORO

71

▲ Indovinati effetti sonori e qualche bella campionatura, più il tema originale di **Worms** in tutta la sua gloria  
▼ Gli incontri vengono disputati nel silenzio più totale

GIOCABILITÀ

80

▲ Le partite a quattro sono spassose come sempre (ammesso che gli altri tre giocatori siano umani)  
▼ Lottare contro il computer non è altrettanto divertente

LONGEVITÀ

73

▲ Come gioco "di società", **Worms** è uno dei migliori: è di facile comprensione e le squadre possono essere tenute in memoria

GLOBALE

79

Nonostante le amputazioni subite dalla sua struttura di gioco, **Worms** resta anche in questa versione un titolo accattivante





CASA PRODUTTRICE

TITUS

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

84

▲ Personaggi animati in modo eccellente: alcuni tirano le cuoia in un tripudio di sangue e budella al vento: bella lì!  
▼ Fondali poco originali o vari

SONORO

84

▲ Splendidi effetti sonori (soprattutto quelli della sciabola del Principe) e un commento musicale tanto insolito quanto affascinante

GIOCABILITÀ

88

▲ Molti livelli sembrano il frutto del genio di un architetto sadico: per completarli occorre far lavorare il cervello oltre che i muscoli

LONGEVITÀ

89

▲ Un fottio di livelli, ostacoli difficilmente sormontabili e poco tempo a disposizione: in simili circostanze, occorrono secoli per finirlo

GLOBALE

88

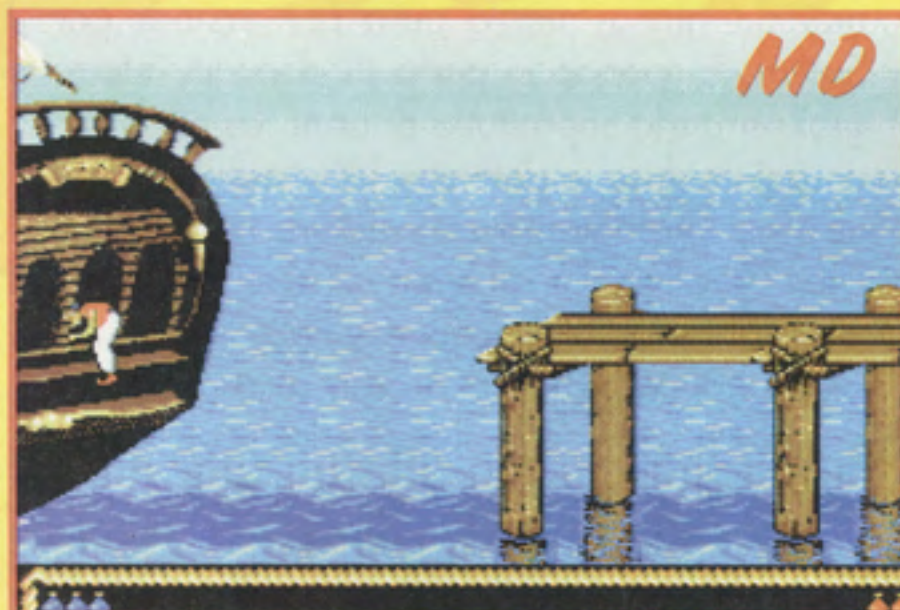
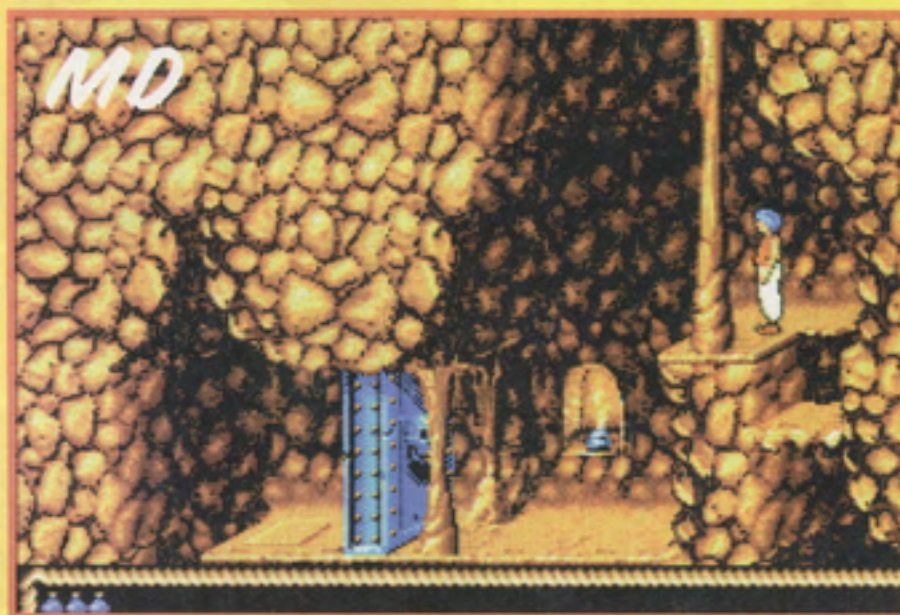
Chi possiede molta pazienza e altrettanta esperienza scoprirà un platform divertente, intelligente e ricco di fascino

**D**opo la sua trionfale apparizione sul PC, avvenuta qualche anno fa, il sequel del leggendario **Prince Of Persia** è stato finalmente convertito sia per il Super NES che per il Megadrive.

Dopo la loro movimentata prima avventura, il Principe e la Principessa si sono sistemati in un bel palazzo ammobiliato con l'intenzione di passare molte romantiche serate ad accarezzarsi e a guardare il sole tramontare oltre le dune. Purtroppo, comunque, i

loro piani sono destinati a rimanere irrealizzati. Il perfido Gran Visir Jaffar, infatti, non è affatto morto ed ora cerca vendetta. Usando la magia, Jaffar trasforma i propri lineamenti in quelli del Principe e così riesce a penetrare nel palazzo. Lanciando incantesimi ipnotici su tutti quelli che incontra (persino la Principessa!) riesce ben presto a incastrare il vero Principe come un impostore. Riuscito a fuggire, il nostro eroe si rifugia a bordo di una nave da carico. Siete in grado di aiutarlo a reclamare il suo regno e la sua bella?

## PRINCE OF PERSIA THE SHADOW & THE FLAME



### E' TEMPO DI MORIRE!

POP2 vi offre la possibilità di ingannare la morte. Se il Principe fa un passo falso, infatti, non paga con la sua vita ma riprende l'esplorazione del livello dal punto di partenza. Tuttavia, ognuno di questi fallimenti si paga col proprio tempo, e di tempo non ne avete molto. Dal momento in cui il Principe fugge dal palazzo, avete appena 90 minuti per guidarlo attraverso tutti i livelli del gioco (circa una dozzina), sconfiggere Jaffar e salvare la Principessa. Qualora il contaminuti raggiungesse lo zero, la vostra missione fallirebbe e la vostra amata rimarrebbe sotto l'incantesimo del Gran Visir per l'eternità.

### COMMENTO VERSIONE MD



Secondo il metro di oggi, **POP2** può sembrare poco spettacolare e poco dotato sul versante degli effetti sonori, ma ha una giocabilità inossidabile. Dopo i pochi minuti che occorrono per acquistare familiarità con i comandi, gli elementi affascinanti che hanno reso il primo gioco il grande best-seller che è stato emergono in tutta la loro gloria. Le acrobazie compiute dal Principe e i drammatici duelli con la spada fanno di **POP2** un'avventura emozionante e coinvolgente che farebbe impallidire persino **Aladdin**. E' un gioco difficile e pertanto inadatto ai giocatori più giovani o a corto di pazienza, ma se pensate di essere all'altezza della sfida proposta, vi piacerà immensamente.





## E DOPO LA PERSIA, ATLANTA!

Poiché ha dovuto abbandonare il palazzo in fretta e furia, il Principe non ha avuto modo di raccogliere molta roba. Considerato ciò che lo aspetta, un bel mitragliatore o un lanciarazzi avrebbero fatto molto comodo, ma disfortunatamente dispone soltanto di una vecchia scimitarra arrugginita e di un paio di pantaloni fuori moda. Tuttavia ha altre due cose dalla sua parte, e cioè la velocità e l'agilità di una giovane gazzella. Date solo un'occhiata a quello che può fare...

### CORRERE

Come fila! Se gliene date l'occasione, il Principe schizza ovunque senza prendere fiato neanche una volta.

### SALTARE

Con un balzo il Principe può superare pozzi e dirupi senza fondo. Ricordatevi soltanto di non guardare in basso.

### STRISCIARE

Certi tunnel e ostacoli possono essere attraversati solo stando carponi. Cercate di non sporcarvi troppo i pantaloni!

### ARRAMPICARSI

Meglio dell'Uomo-Ragno! E' incredibile la capacità che ha il Principe di trovare qualche appiglio su ogni superficie ripida che incontra...

### CAMMINARE DI SOPPIATTO

Quando la situazione lo richiede, il Principe può incedere con circospezione un passo alla volta.



## COMMENTO VERSIONE SNES



**Prince Of Persia 2** è un gioco che appare poco indicato a chi predilige platform meno cervellotici e più veloci. Gli ostacoli in esso contenuti, infatti, risultano praticamente insormontabili a chiunque sia abituato a lavorare solo con polso e polpastrelli. Questo è un gioco che va risolto tanto con l'elasticità dei muscoli quanto con l'elasticità del cervello umano. Una volta riusciti a padroneggiare l'insolito sistema di controllo, ci si ritrova per le mani un platform di gran classe, con stupendi personaggi, eccellenti animazioni, fondali suggestivi e ambientazioni realistiche.

PRINCE OF PERSIA  
2  
THE SHADOW & FLAME  
VERSIONE  
SNES

CASA PRODUTTRICE  
**TITUS**

GENERE  
**PLATFORM**

DISTRIBUZIONE  
**IMPORTAZIONE**

VERSIONE  
**EUROPEA**

NUMERO GIOCATORI  
**1**

## GRAFICA

**84**

▲ Animazioni fluide e ultra-realistiche più qualche scena di morte violenta di grande effetto  
▼ Fondali un po' scialbi e poco eterogenei

## SONORO

**84**

▲ Ottimi i suoni prodotti dalle sciabolate e avvincente il commento musicale  
▼ A qualcuno l'atonalità delle musiche potrebbe non piacere

## GIOCABILITÀ

**88**

▲ Livelli ben congegnati: in più di un caso c'è veramente da far lavorare il cervello!

## LONGEVITÀ

**89**

▲ "Livelli a carrettate" più "limite di tempo abbastanza breve" uguale "gioco che dura parecchio"  
▼ Abituarsi ai comandi richiede tempo

## GLOBALE

**88**

**POP2** ha un look antiquato, dei comandi difficili e una difficoltà elevata. Tuttavia è anche uno dei platform più avvincenti mai realizzati



# KEN GRIFFEY JR'S

## WINNING RUN

**M**olto probabilmente il 90% dei lettori che si fermeranno su queste 2 paginette resteranno sicuramente sbalorditi davanti al titolo di sittale giochillo. Già mi immagino le vostre facce

attonite e basite dal dubbio, dal desiderio di sapere chi cavolo sia questo Ken Griffey Jr e che cosa abbia mai fatto di tanto importante per diventare testimonial di questo nuovo prodotto targato Rare. Beh, dovete sapere che Ken Griffey Jr, oltre a essere figlio di un fortissimo giocatore di baseball del passato, può essere considerato uno degli attaccanti più forti e potenti attualmente in circolazione in America. Oltre ad essere dotato di eccezionali dote offensive, il caro Ken si comporta in maniera egregia anche in difesa, dove svolge il ruolo di esterno centro. Se consideriamo poi che Mr Arakawa, presidente della Nintendo Of America, fa parte del consiglio di amministrazione dei Seattle Mariners (la squadra in cui milita Griffey) direi che la scelta era quasi d'obbligo... Beh, quisquilie a parte, bisogna comunque considerare che Griffey è una vera e propria celebrità in America, ed era quindi facile prevedere che il suo nome sarebbe stato associato a qualche nuovo videogioco. Stranamente però, al contrario di quello che è accaduto con molti titoli "sponsorizzati" da altri atleti

di successo, questa volta ci troviamo di fronte a un prodotto di eccezionale qualità e che non si basa solamente sulla popolarità della star che ha prestato (per qualche milione di dollari) il suo nome. Oltre a una realizzazione tecnica di notevole qualità infatti KGJWR vanta anche una struttura di gioco semplice e immediata che non preclude comunque la possibilità di effettuare giocate di una certa complessità. Da sottolineare inoltre la presenza di alcune opzioni particolarmente interessanti che permettono di visionare le diverse caratteristiche e statistiche (che riguardano l'ultima stagione e quella in corso) di tutti i giocatori presenti oltre che di effettuare un vero e proprio baseball-mercato per scambiare i giocatori che sono risultati meno utili per la squadra. Ovviamente a ogni giocatore viene assegnato un certo valore e i team avversari non vi offriranno certamente i loro pezzi migliori per i vostri scarti. Una volta effettuati tutti gli scambi e selezionate le varie opzioni di gioco, non vi resterà altro che scendere in campo e cominciare la partita. Come ho già detto, il primo aspetto che colpisce è, senza dubbio, l'ottima realizzazione tecnica ma, appena si inizia una partita, ci si accorge che i Rare hanno svolto un buon lavoro anche per quello che riguarda la giocabilità. I pitcher infatti hanno a disposizione una buona varietà di lanci (palle veloci, cambi di velocità ed effetti vari per un totale di sei differenti tipi di lanci) e anche le fasi della battuta sono realizzate con estrema cura. Semplice è preciso risulta inoltre il sistema di controllo dei difensori, aspetto che rappresenta senza dubbio una delle più grandi pecche di buona parte delle altre simulazioni del genere. Bene, mi sembra che non ci sai altro da aggiungere, quindi leggete i commenti e poi, se amate questo sport, correte a comprare Ken Griffey Jr Winning Run!



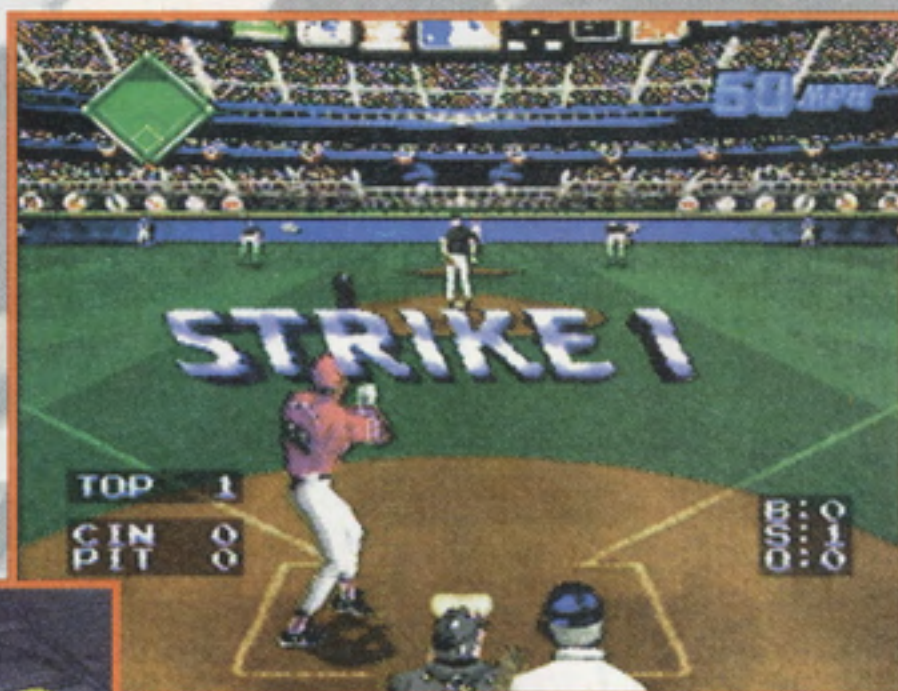




## COMMENTO



Ancora una volta la Rare è riuscita a creare un titolo che unisce una realizzazione tecnica di notevole qualità (sia per quello che riguarda l'aspetto grafico che quello sonoro) a una giocabilità praticamente perfetta. Già dopo pochi inning si nota infatti che **KGJWR** è nettamente superiore a tutti gli altri prodotti del genere, molto spesso troppo lenti e noiosi, il che è principalmente imputabile ad un sistema di controllo abbastanza semplice e immediato ed a una velocità d'azione veramente notevole che non pregiudica comunque l'aspetto strategico dei vari incontri. Non voglio dire che se odiate il baseball questo gioco vi farà cambiare idea ma, se non avete mai avuto l'occasione di avvicinarvi a questo sport e vi interesserebbe farlo in maniera simulata, **Ken Griffey Jr Winning Run** rappresenta senza dubbio la migliore scelta attualmente in circolazione. Ancora una volta, complimenti Rare!



## COMMENTO



Questo è indubbiamente il più completo gioco di baseball che sia mai stato realizzato per Super Nes e, più genericamente, per qualsiasi console. Ancora una volta i Rare si meritano le nostre congratulazioni visto che sono riusciti a creare un titolo eccezionale che colpisce sia per la sua buona realizzazione tecnica sia per l'elevata giocabilità. La velocità dell'azione, la semplicità della struttura di gioco (in fondo si tratta semplicemente di lanciare o battere una pallina) e la possibilità di utilizzare tutte le giocate tipiche di questo sport inoltre garantiscono ore di divertimento sia ai giocatori più esperti che a quelli che si avvicinano per la prima volta a questo sport. Molto probabilmente **Ken Griffey Jr Winning Run** non otterrà in Italia il successo che si merita, soprattutto per la scarsa diffusione di questo sport tipicamente americano, ma se volete emulare le gesta di Mike Piazza, Barry Bonds, Mo Vaughn e altre stelle delle MLB e non avete un campo dove esibirvi vicino a casa, questo è senza dubbio il modo migliore per farlo.



CASA PRODUTTRICE

NINTENDO

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

94

▲ Le animazioni e la qualità degli sprite sono veramente notevoli; i Rare hanno dimostrato ancora una volta le loro notevoli capacità

SONORO

92

▲ Il rumore della folla, l'arbitro che chiama gli strike e i ball; sembra veramente di trovarsi in uno stadio dove si sta giocando una partita di baseball

GIOCABILITÀ

93

▲ Veloce e divertente. Nessun titolo fino ad ora era riuscito a riprodurre in maniera così fedele gli aspetti caratteristici di questo sport

LONGEVITÀ

90

▲ Come tutti i titoli sportivi che si rispettino, in Ken Griffey Jr Winning Run sono presenti un buon numero di opzioni che garantiscono una notevole longevità

GLOBALE

91

Eccezionale! Ken Griffey Jr Winning Run è senza dubbio il miglior gioco di baseball mai realizzato





I

Power Rangers sono senza dubbio una delle serie più squallide che mi sia mai capitato di vedere in questi ultimi anni. Non tutti sembrano essere d'accordo con questa mia opinione (soprattutto in Giappone e America) visto che il notevole successo di questi cinque personaggi continua a essere decretato dall'incessante produzione di gadget, film e addirittura videogiochi a loro dedicati, videogiochi che, solitamente, sono stati caratterizzati da un livello qualitativo piuttosto basso. A questa regola non fa, ovviamente, eccezione neanche il qui presente **Power Rangers Fighting Edition**, ultima novità lanciata dalla Bandai, che questa volta vi offre la possibilità di vestire i panni di Thunder Megazord o di Mega Tigerzord in una serie di combattimenti uno contro uno nel tentativo di salvare la terra dall'invasione delle forze nemiche capitanate dal malvagio Lord Zedd. Come risulta evidente sin dalle prime partite, la struttura di gioco è abbastanza classica; sono presenti le solite mosse speciali (la cui potenza varierà a seconda della lunghezza della barra di energia presente sullo schermo), diversi tipi di combo e le immancabili opzioni che offriranno la possibilità di competere in un torneo, di sfidare un amico selezionando il lottatore preferito tra gli otto disponibili, oppure di affrontare tutti gli avversari senza alcun limite di tempo in combattimenti al meglio di una sola ripresa. Insomma, **Power Rangers Fighting Edition** è un titolo che non può essere certamente definito originale e che, come è già capitato con decine di prodotti che traggono ispirazioni da programmi televisivi o film, basa le sue speranze di successo più sulla fama della serie stessa che sulle sue effettive qualità.



## THE FIGHTING EDITION



### COMMENTO



Ancora una volta la Bandai ha realizzato, basandosi su una licenza di discreta fama (almeno in America e Giappone), un titolo di livello piuttosto scadente. Senza dubbio **Power Rangers Fighting Edition** risulta indirizzato a un pubblico giovane, fatto che risulta evidente dalla semplicità delle super mosse e dalla non eccessiva difficoltà di gioco ma, anche considerando tutto ciò, non si può non sottolineare la scarsa qualità di questo prodotto. Ad una realizzazione tecnica piuttosto mediocre (gli unici aspetti discreti sono l'introduzione e la colonna sonora) è stata infatti affiancata una struttura di gioco estremamente limitata che manca comunque di tutti quei tocchi di classe che caratterizzano i migliori titoli del genere. Insomma, se odiate i Power Rangers evitate accuratamente questo gioco, se invece provate una certa simpatia per i cinque ragazzi con i vestiti gommosi, evitatelo ugualmente dato che sono disponibili per Super Nes prodotti dello stesso genere di qualità indubbiamente superiore.



CASA PRODUTTRICE

**BANDAI**

GENERE

**PICCHIADURO**

DISTRIBUZIONE

**IMPORTAZIONE**

VERSIONE

**GIAPPONESE**

NUMERO GIOCATORI

**1-2**

GRAFICA

**73**

▲ Discreta cura nella realizzazione degli sprite dei personaggi; buona la sequenza introduttiva  
▼ I fondali sono poveri di particolari

SONORO

**69**

▲ Il tema principale della serie è stato ripreso in maniera abbastanza fedele  
▼ Gli effetti sonori sono di qualità piuttosto scadente

GIOCABILITÀ

**58**

▲ Le mosse segrete sono facili da imparare e eseguire  
▼ A volte i lottatori non rispondono perfettamente ai comandi

LONGEVITÀ

**62**

▲ Adatto alle persone che non hanno mai provato un titolo del genere  
▼ Solo tre diversi livelli di difficoltà nel modo a un giocatore

GLOBALE

**59**

Un titolo realizzato e pensato per interessare i più giovani fan della serie ma comunque da considerare mediocre





**T**utto ha inizio durante un viaggio in treno in Svizzera. Per uno strano caso del destino (sciopero mondiale?) il piccolo eroe si trova a bordo su di un convoglio delle Ferrovie dello Stato Italiane, così non c'è da meravigliarsi se, a non più di mezz'ora dalla partenza, il treno fu costretto a fermarsi per una sosta fuori programma. Di fronte alla terribile prospettiva di vedersi servire il solito buffet pieno di polli di plastica e razioni K (tutte rigorosamente anteguerra) Tin Tin decise, in preda ai morsi della fame, di scendere dal treno per fare 2 passi sperando, al contempo, di scoprire la causa di quella sosta. Il nostro giovane eroe però non fece tempo a fare che poche decine di metri che immediatamente si accorse della presenza di un piccolo ragazzino che era caduto proprio nel fiume sottostante. Senza la benché minima cura per la propria incolumità, Tin Tin si gettò in acqua con tanto di cappello, giacca a vento e scarponi da sci e, nonostante tutto, riuscì a salvare il pisciello che, da quel momento, diventò il suo inseparabile compagno (non prima però di averlo borseggiato!). Storiella cretina a parte, bisogna comunque dire che questa versione di

**Tin Tin in Tibet** per Game Boy, pur risultando inferiore dal punto di vista grafico alla sua controparte su Super Nes, risulta comunque caratterizzata da una struttura di gioco molto simile a quella originale. Ovviamente, i ragazzi della Infogrames sono stati comunque costretti ad apportare delle lievi modifiche sia al sistema di controllo che alla dinamica del gioco (per esempio nel primo livello non potrete più muovervi attraverso lo schermo per evitare i vari oggetti), cambiamenti che hanno comunque giovato a questo titolo. Infatti, la maggiore dinamicità e semplicità della struttura di questa versione hanno reso questo **Tin Tin** su Game Boy molto meno frustrante della sua controparte a 16 bit, rispetto alla quale presenta degli schermi molto più lunghi e strutturati in maniera molto più complessa. Un ottimo lavoro quindi

che dimostra, come se ce ne fosse ancora bisogno, che non occorrono miliardi di poligoni o milioni di colori per produrre giochi divertenti e longevi.



# Tin Tin in Tibet



## COMMENTO



Avendo già avuto modo di provare la versione Super Nes devo dirvi che, sinceramente, non mi aspettavo grandi cose da questo **Tin Tin in Tibet**. Fortunatamente, almeno questa volta, i programmatori sono riusciti a smentirmi realizzando un titolo che sfrutta in maniera egregia le capacità del piccolo portatile di casa Nintendo. Infatti, a dispetto dell'originale, questa versione per il Game Boy presenta una struttura di gioco notevolmente semplificata che ha consentito ai programmatori (probabilmente a loro insaputa) di rendere i vari livelli molto più fluidi e dinamici. La buona varietà dei livelli ed il livello di difficoltà ottimamente calibrato infine, rendono questo **Tin Tin in Tibet** un titolo veramente interessante che, nonostante l'aspetto beota del suo protagonista, merita di essere preso in seria considerazione da tutti gli amanti dei platform in cerca di un po' di sana e genuina azione.



CASA PRODUTTRICE  
**INFOGRAMES**

GENERE  
**PLATFORM**

DISTRIBUZIONE  
**IMPORTAZIONE**

VERSIONE  
**AMERICANA**

NUMERO GIOCATORI  
**1**

## GRAFICA

**81**

▲ Personaggi ottimamente realizzati ed animazioni generalmente fluide  
▼ Alcuni fondali mancano un po' di definizione

## SONORO

**75**

▲ Discreta selezione di musiche alcune delle quali risultano anche di buona fattura  
▼ Effetti sonori un po' troppo lotti

## GIOCABILITÀ

**81**

▲ Il titolo risulta immediatamente giocabile il che è imputabile anche all'ottimo sistema di controllo  
▼ Alcuni passaggi risultano un po' troppo difficili

## LONGEVITÀ

**80**

▲ Il gioco risulta piuttosto lungo e ha ben 3 livelli di difficoltà  
▼ Una volta che lo avrete completato, dubito fortemente che tornerete a rigiocarlo

## GLOBALE

**80**

Un titolo più che discreto che risulta molto migliore della sua controparte a 16 bit. Un acquisto da prendere in seria considerazione



**B**envenuti (o bentornati) alla rubrica del "gioco sporco". Anche questo mese ce n'è per tutti i gusti e tutte le console. Quelle targate Sega e Nintendo, beninteso. E a proposito delle prime, siamo lieti di annunciare la pubblicazione, in questa particolare edizione di MegaTrix, del trucco più richiesto dai lettori via Hotline nel corso delle ultime settimane: quello cioè che permette di combattere contro Akuma nel secondo titolo per Saturn dedicato alle gesta degli X-Men. Siamo dei grandi, diciamoci la verità, e non solo perché in redazione non c'è nessuno che non abbia già compiuto i diciotto anni! Comunque, inserite il codice e godetevi lo spettacolo. Quanto ai trucchi che restano, speriamo di aver accontentato quanta più gente possibile. Noi ci proviamo, in ogni modo. Anzi, in ogni "mode". Okay, basta con le scempiaggini gratuite, c'è un indirizzo da dare e saluti da fare. Naturalmente è sempre il solito, e naturalmente è quello a cui potete inviare i trucchi di vostra scoperta e le soluzioni di vostra fattura. Bye!



## VAMPIRE HUNTER SATURN

### Combo Automatiche e Modalità di Alterazione dello Schermo

A poco servono paletti e collane d'aglio per uscire vivi da questo gioco: ci vuole qualche cheat di valore! E per vostra fortuna questo mese ne abbiamo uno che può essere definito tale. Per ottenere facilmente delle combo da tre colpi ciascuna, regolate il vostro personaggio su "Auto Blocking Mode" e quando giocate premete insieme tutti e tre i tasti dei pugni o dei calci: sferrerete così un tritico di colpi in rapida successione. C'è inoltre un'opzione nascosta (ta-



le "Screen Mode") che vi permetterà di alterare le dimensioni dello schermo. Per richiamarla dovete andare alla schermata delle opzioni, tenere premuti L e R e pigiare continuamente SU e GIU' finché l'opzione in questione non appare.



MEGATRIX - MEGA CONSOLE  
FUTURA PUBLISHING  
Via XXV Aprile 37 - 20091 Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia

## BLACK FIRE SATURN

### Trucchi Vari

Il gioco è fresco di recensione, ma noi abbiamo già dei trucchi per i suoi eventuali possessori. Non ve lo aspettavate, eh? (Non rispondete).

Per riportare carburante ed energia al massimo, andate alla schermata col titolo del gioco e premete in sequenza L, A, Z, Y, A, GIU', GIU'. Una frase confermerà la riuscita dell'operazione. Premete quindi START e ancora START durante la partita per fare rifornimento di tutto.

Per saltare i livelli, premete (senza poi rilasciarli) in sequenza C, B, A, SU e L. Quindi rilasciate in sequenza A, C, L e SU.

## X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM SATURN

### Modalità di Alterazione dello Schermo e Combattimento Contro Akuma

Come in *Vampire Hunter*, anche in *X-Men: COTA* è possibile usufruire di un'opzione che permette di modificare le dimensioni dello schermo. E identica è la procedura per richiamarla: andare alla schermata delle opzioni, tenere premuti L e R e pigiare continuamente SU e GIU' finché l'opzione non appare. Per combattere contro Akuma, invece, dovete giocare a un qualsiasi livello di difficoltà ("Easy" o "Hard") e quindi vincere dodici round di fila vincendone almeno sei con un perfect e almeno quattro con un super finish. Indi, lotterete contro Akuma prima di affrontare Juggernaut.





### SIM CITY 2000

SATURN

#### Slot Machine Segreta

Costruite un porto e aspettate finché non vi vedete attraccate due imbarcazioni. Quando vedete salpare una delle imbarcazioni, spostate il cursore sopra di essa (quando diventa stazionario) e premete R: richiamerete così delle informazioni sul natante in questione. Ora premete il tasto B per tornare al porto e quindi premete subito e ripetutamente L. Se l'operazione ha successo, appariranno tre rotelle da slot machine.



Al posto della solita frutta, però, le rotelle mostreranno delle icone attinenti al gioco.

Premete il tasto C per fermare ogni rotella (ogni tentativo costa 10 dollari). Non ci è ancora dato di sapere quali effetti hanno

tutte le icone quando se ne azzeccano tre di uno stesso tipo, ma sappiamo che tre segni del dollaro fruttano 100 dollari, mentre tre fulmini riportano a zero l'età della vostra centrale elettrica.



### GEX

SATURN

#### Trucchi Vari

Questo tormentoso ma occasionalmente gradevole platform cela un'opzione che vi permette di giungere direttamente allo scontro finale, quello con il boss Rez. Dobbiamo tuttavia avvertirvi che utilizzando questo trucco potreste completare il gioco in cinque minuti, quindi vi suggeriamo di passare oltre qualora desideraste che il gioco durasse un po' di più.

Andate alla schermata delle password e inserite il seguente codice: CZYDRHYP. Avrete così accesso a tutti i livelli, compreso "Rezopolis".

Ci sono poi altri cheat che possono essere attivati mettendo la partita in pausa, tenendo premuto il tasto R e inserendo una delle seguenti combinazioni:

- Vite Infinite — SU, SU, GIU', DESTRA, A, GIU'
- Proiettili di Fuoco — C, SU, DESTRA, DESTRA, Y, B, SU, DESTRA, SU
- Proiettili di Ghiaccio — DESTRA, Y, DESTRA, GIU', DESTRA, DESTRA, B, SINISTRA, SU, DESTRA
- Proiettili Elettrici — GIU', SU, START, DESTRA, DESTRA, Z, A, START, START, DESTRA, DESTRA
- Invincibilità — B, A, GIU', A, GIU', GIU', GIU', SU, GIU', DESTRA



### MORTAL KOMBAT 2

SATURN

#### Cheat Mode

Questa particolare versione del mitico picchiaduro è forse, strano a dirsi, uno dei peggiori titoli mai visti sul Saturn, ma a dispetto di ciò se ne sono vendute molte copie. Ai suoi fortunati (?) possessori proponiamo dunque un cheat classico: quello per richiamare un elenco di opzioni segrete. Quando le immagini dell'introduzione cominciano ad apparire, premete in sequenza GIU', SU, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU', B, Y, C e quindi START: la modalità di gioco "sporco" in questione dovrebbe risultare disponibile subito dopo.



### JOHNNY BAZOOKATONE

SATURN

#### Vite Infinite

Per avere una scorta inesauribile di "pellacce" in questo platform di dubbio prestigio, provate a inserire la seguente password: TAEHC. Per accedere immediatamente a un livello qualsiasi, invece, provate queste...

- Livello 2: Walker3
- Livello 3: Overtime
- Livello 4: Villa
- Livello 5: Endboss





## NHL HOCKEY SATURN

### Potenziamento dei Giocatori

Per potenziare al massimo i vostri ragazzi andate alla schermata dove sono visualizzate le caratteristiche dei giocatori e premete simultaneamente i tasti A, B, C, X, Y e Z. E già che ci siamo, vi proponiamo una serie di cheat "demenziali". All'inizio di una partita a due giocatori, quando tutti gli hockeisti vengono presentati al pubblico e così via, premete contemporaneamente i tasti X, Y, Z, L e R, quindi scegliete quale combinazione immettere fra quelle che seguono...

- Giocatori grandi — L + R
- Il disco fluttua verso centrocampo — A + X
- Giocatori tozzi — A + B
- Giocatori ribaltati — A + B
- Puck rimbalzoso — X + Y + R



## WARLOCK SUPER NES Codici dei Livelli

Quando la stregoneria non basta a raggiungere la fine di un gioco, ci pensa Mega CONSOLE con qualche provvidenziale codice d'accesso...

- 2ª Pietra: GRKKL  
Parte 2: SHPJL  
Parte 3: CDJHL  
3ª Pietra: BRSHT  
4ª Pietra: HBLST  
5ª Pietra: THKTH  
Parte 2: DCTFF  
Parte 3: BSTJK  
6ª Pietra: LHBHL  
Parte 2: DFGBH



## EARTHWORM JIM 2 MEGADRIVE

### Sporche Assortite

Il verme non ci è mai mancato, ma i cheat mancavano eccome! Fortunatamente, la lacuna può dirsi ora finalmente colmata. Ognuna delle seguenti combinazioni va inserita dopo aver messo la partita in pausa.

Vita Extra — A, B, C, C, C, A, A, B

Munizioni Extra — C, B, B, A, C, B, A, A

Pistola "3-Way" — C, C, C, C, A, A, A, C

Continue Extra — A, A, C, C, B, A, SINISTRA, SINISTRA

Energia al 100% — A, B, C, A, B, C, A, A

Scorciatoia per "Lorenzen's Soil" — A, A, C, C, B, B, A, A

Scorciatoia per "Puppy Love" — SINISTRA, DESTRA, B, B, C, SINISTRA, DESTRA, A

Scorciatoia per "Inflated Head" — B, B, C, A, B, C, SINISTRA, DESTRA

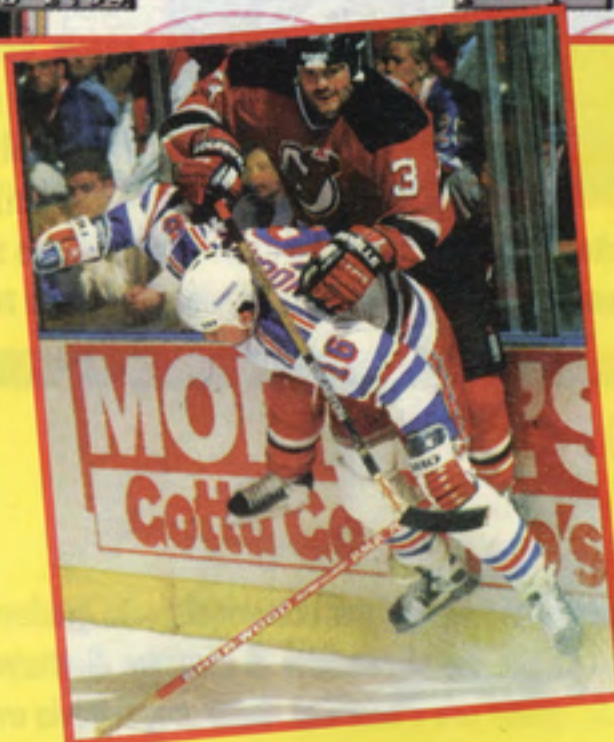
Scorciatoia per "ISO 9000" — A, B, C, DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA



## NHL 96 SUPER NES

### Selezione delle Squadre Nascoste

Accendete la console a cartuccia inserita e lasciate passare la presentazione finché appare la schermata col titolo del gioco. Quando vedete scorrere i credits, tenete premuto SELECT e pigiate rapidamente i tasti L e R, quindi premete START: giunti alla schermata di configurazione (SETUP) dovreste vedere la parola "K-rog". A questo punto potrete selezionare le quattro squadre nascoste.



## ROBOCOP VS TERMINATOR SUPER NES

### Codici dei Livelli

Per il nostro sbirro cromato accedere ai file della polizia di Detroit è facile, ma accedere ai vari livelli di questa sua avventura blasta-piattaformica lo è molto meno. Ebbene, i codici che seguono potranno porre fine ai suoi problemi di viabilità...

Downtown Detroit: JFDN

Delta City Construction Site: DLTC

OCP Research Facility: MWSX

Terminator Outpost/Skynet Perimeter: TPST

Hunter Killer: BSHK

Assault Mission to Skynet: HKFL

Skynet Assault: SKTR

Skynet Complex Infiltration: SKMD

Inner Complex Access Tunnel: DRFT

Skynet Inner Complex: SKNN

Final Attack on Skynet Core: MWFX





## URBAN STRIKE SUPER NES

### Codici dei Livelli

Avete un popò di elicottero e siete ancora a un punto morto? Beh, state tranquilli, non vi daremo dell'incapace. Anzi, vi daremo dei codici per accedere subito ai vari livelli del gioco. Eccoveli qui...

**Piattaforme Petrolifere:** CRSCBR3XLDW

**Messico:** 9G6MTFCZRM

**San Francisco:** NWRJ7FCDTFG

**New York:** L6V9WD3XLDW

**Las Vegas:** GPTFBMVZRMX

**Sottosuolo:** W7YPGD3XLDW



## PILOTWINGS SUPER NES

### Password

Tutto il parlare che si è fatto (e si sta facendo tuttora) a proposito di **Pilotwings 64** ha indotto molte persone a rispolverare la versione originale per Super NES. E a chiederci delle password, che noi siamo lieti di pubblicare qui di seguito...

**Area 2:** 985206

**Area 3:** 394391

**Area 4:** 520771

**Area 5:** 400718

**Area 6:** 773224

**Area 7:** 165411

**Area 8:** 760357

**Missione in Elicottero 1:**  
108048

**Missione in Elicottero 2:**  
882943

## AXELAY SUPER NES

### Vite Infinite

Mettete la partita in pausa, togliete la pausa e poi rimettetela. Premete quindi in sequenza SELECT, SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, Y, B, A, X. Ora togliete la pausa. Se tutto è filato liscio, vedrete la parola "MUTEK" nel posto in cui si trovavano le vite.



## SUPER RETURN OF THE JEDI SUPER NES

### Detonatori Infiniti e Salto dello Stage



Alla schermata del titolo, premete in sequenza A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y. Se l'operazione è riuscita, sentirete una voce. Quindi, su qualsiasi livello a scorrimento laterale, potrete scegliere qualsiasi personaggio per avere detonatori infiniti. Potete inoltre saltare i livelli premendo B e START simultaneamente. Se il cheat non funziona, spegnete la macchina e riprovateli. E che la Forza sia con voi...



## SUPER BOMBERMAN 3 SUPER NES

### Codici dei Livelli

Non riuscite ad addentrarvi più di tanto nel mondo di **Bomberman 3**? Niente paura, i vostri problemi sono finiti. Eccovi infatti l'elenco dei codici di tutti i livelli del gioco...



1-1	5358
1-2	9486
1-3	4332
1-4	3306
Boss	2280
2-1	6408
2-2	5862
2-3	4836
2-4	7938
Boss	6912
3-1	9438
3-2	8412
3-3	7386
Boss	5880
4-1	8916
4-2	7890
4-3	5360
4-4	3309
Boss	6411
5-1	5865
5-2	8967
5-3	2787
5-4	9473
Boss	2301



## WWF RAW SUPER NES

### Modifica delle Statistiche dei Personaggi

Per alterare le statistiche di un personaggio, premete i seguenti tasti nella schermata delle statistiche (e dove se no?)...

**Bret Hart** — DIAGONALE GIU'/SINISTRA, START

**The Undertaker** — DESTRA, START, Y

**Yokosuma** — SU, A, Y

**Bam Bam** — START, Y, A

**Doink** — SINISTRA, START, Y, A

**Diesel** — GIU', START, Y, A

**Owen Hart** — SU, START, Y, A





# SUPER MARIO RPG

## LEGEND OF THE SEVEN STARS

### LA GUIDA - PARTE 1

Strano ma vero: nonostante **Super Mario RPG** sia disponibile solo nei negozi che vendono giochi d'importazione, innumerevoli sono state le persone che ci hanno chiesto, pregato, implorato di pubblicare un aiuto di qualche genere. Ebbene, siamo lieti di soddisfare tali richieste con una guida completa alla soluzione del gioco. Allora, affilate i baffoni e seguiteci!

### ATTENTI A QUEI CINQUE

**Super Mario RPG** propone alcune delle alleanze più strane che si siano mai viste storia dei videogiochi. Durante la sua missione, Mario unisce le proprie forze con quelle di una nuvoletta che crede di essere un girino, un bambolotto animato, il Re dei Koopa e una Principessa fiabesca! In un contesto reale questi personaggi non avrebbero alcuna possibilità di riuscita, ma nel gioco ognuno di essi ha sviluppato sul campo delle mosse offensive di una certa efficacia...

### GUIDA PER APPRENDISTI IDRAULICI

Tutti e cinque i personaggi possono dare maggiore impatto al loro attacco sferrando i loro colpi con cadenza precisa. Prendete per esempio Mario, il migliore idraulico di Brooklyn: il nostro baffuto amico può colpire un nemico con un duplice pugno se si preme il tasto A un istante prima che il primo colpo vada a segno. Allo stesso modo, potete vibrare un duplice colpo col martello raccolto anzitempo premendo il tasto 'A' poco prima che Mario agiti l'arnese. E una volta raccolto un guscio di Koopa, potete provare a piazzare un ultimo duplice colpo poco prima che il guscio tocchi terra. Ricordatevi: tutti i personaggi dispongono di tre sistemi d'attacco normali (ammesso che troviate gli oggetti necessari per la loro esecuzione) e le "doppiette" si conseguono poco prima che il personaggio abbia mandato a segno il primo colpo (come abbiamo già spiegato). Allenatevi a vibrare i colpi nei tempi giusti e sarete presto in grado di cinciare per le feste ogni aberrazione che incontrerete!

#### MARIO

La principale arma magica di Mario è il suo famigerato salto a natiche spiegate. E' possibile infliggere danni ancora più gravi usando il Super o l'Ultra Jump, conseguibili premendo il tasto 'Y' poco prima che Mario mandi a segno il primo colpo. L'altro artificio offensivo di cui Mario dispone è una palla di fuoco a gettito rapido, capace di ridurre in cenere un nemico nel giro di qualche secondo. Quando raggiunge le altezze vertiginose del Livello 18, Mario acquisisce la capacità di lanciare palle di fuoco ancora più devastanti (le cosiddette "Ultra Fireballs") all'indirizzo di molti antagonisti: ricordatevi però di bersagliare il nemico più coriaceo in quanto gli obbiettivi più distanti possono talvolta essere mancati.

JUMP	3 FP	UN NEMICO
SUPER JUMP	7 FP	UN NEMICO
ULTRA JUMP	11 FP	PIÙ NEMICI
FIRE ORB	5 FP	UN NEMICO
SUPER FLAME	9 FP	UN NEMICO
ULTRA FLAME	11 FP	PIÙ NEMICI

#### MALLOW



THUNDERBOLT	3 FP	PIÙ NEMICI
PSYCHOPATH	1 FP	UN NEMICO
HIT POINT RAIN	2 FP	UN AMICO
SNOWY	12 FP	PIÙ NEMICI
SHOCKER	8 FP	UN NEMICO
STAR RAIN	14 FP	PIÙ NEMICI

Questo terribile girino possiede un ottimo assortimento di incantesimi offensivi, fra i quali il Thunderbolt, che si dimostra utile per tutta la durata dell'avventura. E' molto valido come arma a impatto multiplo ed è in grado di spaventare i nemici incorporei (vale a dire fantasmi e simili) al punto da farli fuggire. Con il cosiddetto incantesimo dello Psicopatico (Psychopath), invece, potete sferrare attacchi in modo strategico, dato che mostra quanti punti di energia vitale rimangono al vostro nemico. Nelle fasi più avanzate della missione, Mallow ricorre ai fulmini ma può avvalersi anche di un pupazzo di neve che, una volta tirato in ballo, piomba sulla testa dei nemici. Il pupazzo di neve si dimostra particolarmente efficace contro i nemici che odiano attacchi a base di ghiaccio (come i Kriffids e gli abitanti del Barrel Volcano).



## BOWSER

TERRORISE	6 FP	PIÙ NEMICI
POISON GAS	10 FP	PIÙ NEMICI
CRUSHER	12 FP	UN NEMICO
BOWSER CRUSH	16 FP	PIÙ NEMICI

Il fatto che in questa particolare situazione Bowser stia dalla stessa parte di Mario è molto positivo: per capirne bene il motivo basta dare un'occhiata ai suoi poteri speciali. Tanto per cominciare, Bowser può terrorizzare a morte i nemici mediante l'emissione di un gigantesco "Boo!". Il suo Poison Gas (Gas Venefico), invece, infligge danni più gravi nei round successivi. Con il Crusher è possibile, se si riesce a vibrare un duplice colpo, mettere al tappeto un avversario, mentre la tecnica offensiva più segreta di tutte (una tecnica che prevede la partecipazione di un gigantesco Mecha Koopa) induce i nemici a darsela a gambe quando viene messa in atto.

## GENO

Questo bambolotto nasconde più di un asso nelle sue maniche di velluto, fra cui un raggio proiettato dal suo fido folgoratore. Tenete premuto il tasto 'Y' per aumentare la potenza del reattore di spinta ma fate attenzione a non potenziarlo troppo. Il reattore di Geno è anche un formidabile incantesimo offensivo: usatelo per potenziare le capacità di Mario (e le sue difese, se usate l'incantesimo nei tempi giusti) e vedrete che il nostro Baffone farà strage di nemici in un batter d'occhio. Per produrre danni ancora più ingenti provate il Geno Whirl, che toglie quasi 10.000 punti di energia vitale ai nemici più piccoli; oppure il Blast, che dovrebbe essere risparmiato per fantasmi e simili.

GENO BEAM	3 FP	UN NEMICO
GENO BOOST	4 FP	UN AMICO
GENO WHIRL	8 FP	UN NEMICO
GENO BLAST	12 FP	PIÙ NEMICI
GENO FLASH	16 FP	PIÙ NEMICI

## PRINCIPESSA TOADSTOOL

THERAPY	2 FP	UN AMICO
GROUP HUG	4 FP	PIÙ NEMICI
SLEEPY TIME	4 FP	UN NEMICO
COME BACK	2 FP	UN AMICO
MUTE	3 FP	UN NEMICO
PSYCH BOMB	15 FP	PIÙ NEMICI

Dopo aver riconquistato l'amore della sua vita, Mario ha deciso di portarselo appresso in questa nuova avventura. Meno male, perché la Principessa dimostra di saper liquidare i nemici e guarire le ferite degli amici con pari efficacia. Per quei compagni che sono stati avvelenati, privati della parola o stregati, potete provare un po' di Terapia (Therapy), ma se volete ottenere risultati ancora più efficaci e di portata più ampia, provate l'Abbraccio di Gruppo (Group Hug): questo rimette tutti in sesto meglio di qualsiasi Terapia!





## LA CASA DI MARIO!

Dopo lo sgomento provato nel vedere la sua amata Principessa nelle grinfie di Bowser e nel perderla un'altra volta dopo averla salvata, Mario ritorna nella sua abitazione per farsi un riposino, un'azione invero molto importante per la riuscita della sua missione. Ciò è conseguibile spegnendo la lampada della toilette. Una volta che l'avventura vera e propria inizia, Mario può tornare alla sua casupola per vedere che cosa succede nella prigione di Bowser (Bowser's Keep), e anche per rifornirsi di "Hit" e "Flower Points". Un'occasione da prendere al volo, se ci si trova nelle vicinanze.



## L'AUTOSTRADA DEI FUNGHI!

Finito di dormire, sarà meglio che cominciate a darvi da fare. Salvate i vostri progressi con la maggiore frequenza possibile (che vi troviate fuori dalla vostra casupola, in luoghi più misteriosi o in ogni taverna che visitate) e quindi avventuratevi in "terra incognita". Presto vi imbatterete nel vostro vecchio amico Toad, il quale vi spiegherà come usare ogni oggetto che incrocerete. Tenete in seria considerazione i suoi consigli in materia di combattimento e quindi raggiungete alla svelta la fine del Sentiero dei Funghi. Qui affronterete i temuti Fratelli Hammer: attaccateli uno alla volta finché ambedue non esplodono. Raccogliete il martello (ricordandovi di equipaggiarvene) e proseguite lungo la strada.





BRAVA GENTE  
E GENTAGLIA...

Malgrado le buone maniere di Toad, la gente di Mushroomville non fa altro che dire sciocchezze. Provate alla taverna e nei negozi di utensili (riconoscibili dalla stella o dal fungo affissi sulla parte anteriore della porta) e prestate particolare attenzione ai consigli del commesso del negozio di utensili circa la localizzazione dei tesori invisibili. Una volta incamerato il meglio che c'è in negozio, provate a scambiare una parola con quella creaturina gassosa che piange in mezzo alla strada: si tratta di Mallow, un personaggio molto importante per la riuscita della missione. Provate quindi ad aprire le porte della casa del Cancelliere (quella grossa a nord): qui verrete accolti da un fungo macchiato di verde che vi darà una mappa del mondo. Fatto ciò, che ne direste di perquisire le stanze del tesoro in cerca di oggetti utili? Mallow approva. E' importante osservare che i tre scrigni misteriosi contenuti nella camera di sicurezza vengono riempiti di nuovo una volta che si raggiungono le Fogne di Kero (Kero Sewers). Andate avanti verso la vittoria e la liberazione della Principessa.



## OCCHIO AI BANDITI!

Avanti, mio caro idraulico... sul Sentiero dei Banditi! Da queste parti c'è da vedersela con un branco di cani feroci (i K-9): ammortizzate i loro colpi premendo il tasto 'A' un istante prima che vi mordano. Andate quindi avanti per acciuffare il "nuovo proprietario" della moneta di Mallow: il perfido Croco. Dopo un lungo inseguimento, durante il quale l'Infame attraversa varie sezioni boschive, ha luogo lo scontro finale. Usate la magia di ambedue i personaggi e quindi tornate a Mushroomville con gli oggetti raccolti. Scoprirete che durante la vostra assenza il villaggio è stato interamente occupato dagli Shysters! Uccideteli tutti e fatevi largo con la forza fino alla stanza del Cancelliere: qui verrete accolti dal Signore degli Shysters!

RETURN  
OF THE MACK!

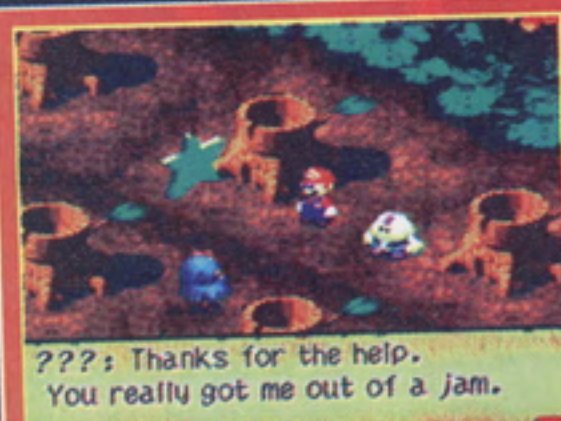
Brandendo la spada più grossa mai vista fuori dalle terre di Bowser, Mack si getta all'attacco cercando di infliggervi danni ingentissimi. Non cercate riparo. Anzi, affrontate Mack con Mario lasciando che Mallow si occupi degli Shysters con il suo Thunderbolt. Presto o tardi (ammesso che disponiate di Funghi e Miele a sufficienza) l'Infame cederà, offrendo alla vista la prima delle vostre stelle magiche. Quando il Cancelliere tornerà per mettere in ordine la sua dimora, potrete continuare il vostro viaggio. Potrete così avventurarvi nelle Kero Sewers... ma solo dopo che Mallow ha sbrigato la commissione affidatagli dal Nonno nel villaggio.



## COS'È QUESTA TERRIBILE PUZZA?!

Mario e Mallow si dirigono verso le Kero Sewers, salvando la loro posizione prima di mettersi una molletta al naso e saltare dentro il condotto. Una volta raggiunte le sewers vere e proprie, nuotate e correte lungo le varie sezioni (usate Mario per saltare sullo Scrigno del Tesoro animato finché non cede e offre alla vista una Trueform Pin: appuntatevela addosso e potrete evitare di essere trasformati in uno spaventapasseri) finché non trovate l'interruttore per il prosciugamento dell'acqua.

Gettatevi nelle aree precedentemente sommerse e non tarderete a fronteggiare Belome, un grosso cane mutante con quattro occhi ma, a dispetto di ciò, cieco. Malgrado la sua condizione, la belva grugnisce rabbiosamente e quindi si avventa su di voi, perciò tenete d'occhio i vostri punti di energia vitale, indossate la Trueform Pin e sferrate degli attacchi speciali al suo indirizzo (assieme a un colpo normale o due di quando in quando). Alla fine, dopo aver morsicato per bene il povero Mallow, si arrenderà e scomparirà, aprendo frattanto le chiuse! Mario e il suo gassoso compare subiranno un lavaggio coi fiocchi e verranno scaraventati nel Fiume di Mida.



## COME GIRA IL GIRINO

Una volta superato il Fiume di Mida, mandate a memoria le serie di monete e aggiungete qualche pezzo alla vostra collezione di denaro sonante (magari insieme a uno o due Frog Coin), potete tornare al negozio di utensili per fare qualche acquisto, oppure proseguire nel mondo dei girini. Mallow è chiaramente eccitato mentre lui e Mario si dirigono verso lo Stagno dei Girini (Tadpole Pond): "Evviva, sono a casa!", esclama, prima che il mondo della creaturina venga ridotto in frantumi da una scioccante rivelazione. "E così non sono un girino? Boo-hoo, boo-hoo-hoo!". Dopo questo momento drammatico, Frogfucius premia Mallow per aver sbrigato la commissione ed esorta i due eroi a visitare Rose Town, la Città delle Rose. Ma prima, c'è un compositore in cerca di ispirazione...

## FROGFUCIUS SUITE #18

LINEA	
SPAZIO	●
LINEA	● ● ● ●
SPAZIO	● ● ● ●
LINEA	
SPAZIO	●
LINEA	●
SPAZIO	
LINEA	



Il compositore ha qualche problema con i suoi girini: questi, infatti, non vogliono proprio saperne di suonare quei motivetti allegri che lui desidera così tanto. Provate il motivo che vedete stampato e lui ve ne sarà eternamente grato, al punto che vi darà una Alto Card con la quale potrete oltrepassare i girini della sicurezza al Juice Bar. Ottimo! Dopo una breve bevuta, i nostri eroi imbroccheranno il Sentiero delle Rose (Rose Way).



## ALTRI PROBLEMI SPINOSI!

Mario e Mallow non trovano molte rose da queste parti, ma in compenso incontrano un sacco di problemi spinosi. Una delle sezioni contiene, sospeso in aria sopra una squadriglia di Shy Guys, un mucchio di scrigni del tesoro misteriosi. Fermatevi per raccogliere tutti gli oggetti e ricordatevi che potete tornare in questo punto per ritrovare tutti gli scrigni ancora pieni, cosa che vi permetterà di incamerare molte ricchezze da spendere nei negozi del luogo. Dopo questa sezione, prendete il volo sulle piattaforme magiche, uccidete i sottoposti urlanti di Lakitu e dirigetevi verso quella radura ombrata da cui provengono i grugniti che Mallow riesce a sentire. I versacci provengono ovviamente da Bowser, che sta esortando le sue truppe a darsi una mossa. Mario e Mallow aspettano che le truppe siano svanite, quindi si dirigono verso Rose Town.



Strong you are.



## LA CITTÀ DELLE ROSE!

Giunti in questo strano paesino fra i boschi, l'eroico duo vede delle misteriose creature boschive attaccare il villaggio con frecce paralizzanti. Queste abiezioni devono essere fermate: ma come? Altre stranezze sono dietro l'angolo: fra gli affittuari della Locanda (Inn) c'è un funghetto con una collezione di giocattoli (comprendente dei volti familiari), uno dei quali decide di crescere alle dimensioni di un essere umano e si addentra nottetempo nella foresta. Prima di correre dietro a questo personaggio, scendete lungo un cammino per incamerare un power-up floreale, acquistate i tessuti migliori (e le mutande pesanti) presso il negozio di utensili, salvate papà Toad da quel mascalzone di suo figlio e fatevi dare la Frog Coin nascosta nel letto di quest'ultimo. Ora che si fa buio, che ne direste di una passeggiata nella foresta stregata?

Ready?  
I'm from where

ong you are.

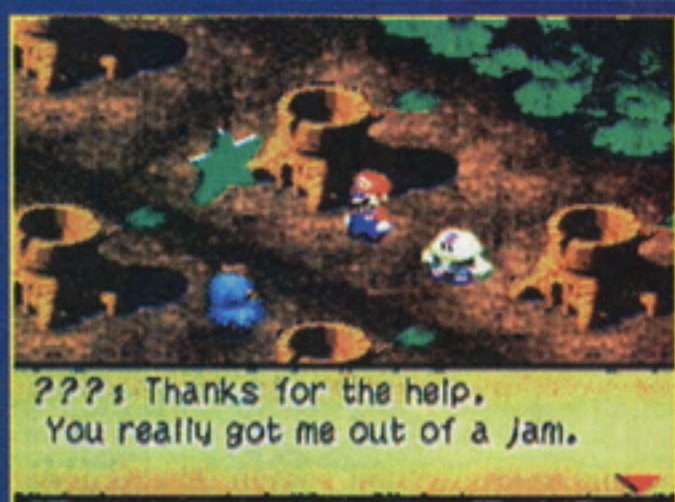
??? : Thanks for the help.  
You really got me out of a jam.

Enter the forest. When you hit an  
area with 4 paths, go left, left,  
straight, right- in that order.



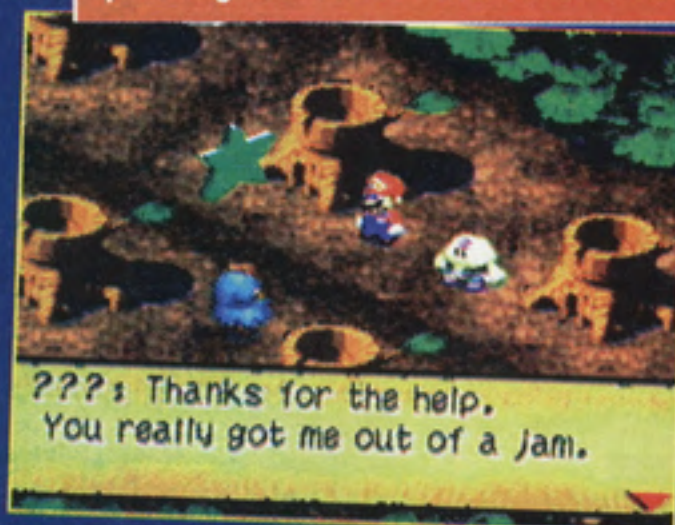
## IL LABIRINTO DELLA FORESTA!

Inseguendo una misteriosa figura per la Star Road, Mario e Mallow entrano nella foresta e non tardano a mettersi nei pasticci. Prima di tutto, trovate lo spiazzo con i nove ceppi d'albero e prendete quello che sta al vertice dello schermo. Superate la serie di caverne e apparirete nella sezione successiva della foresta: qui troverete una catena interminabile di incroci. Potete lasciare la foresta e tornare a Rose Town imboccando i sentieri in fondo a sinistra, ma se non volete farlo dirigetevi a nord. Occhio alla sagoma indistinta di Geno e, una volta adocchiato, seguitelo con celerità: costui vi porterà dalla bestia a cui si deve la pioggia di frecce. La foresta, comunque, cela anche un altro segreto. Non vi diremo qual è, ma vi suggeriamo di seguire le direzioni datevi da un certo simpatico fungo a Rose Town.



## "IT'S ME, BOWYER!"

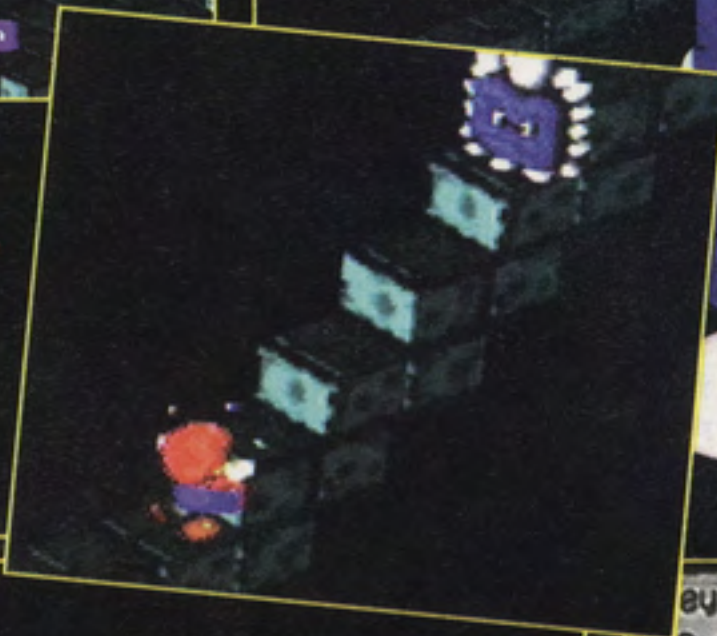
Questo mostro a forma di missile potrebbe nuocere molto gravemente alla nostra squadra... se non fosse per il fatto che un nuovo elemento viene a darle manforte! Fate attenzione alle sue frecce, in quanto possono mettere fuori uso uno dei vostri fendenti, e siate pronti a tempestarlo di magie potenti, potenziando frequentemente i vostri fiori. Può dare del filo del torcere ma deve essere sconfitto: la sopravvivenza della povera gente di Rose Town è nelle vostre mani!



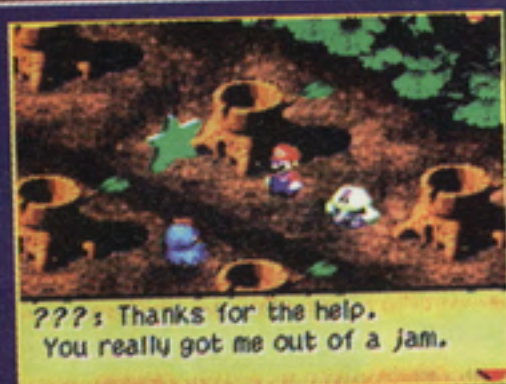
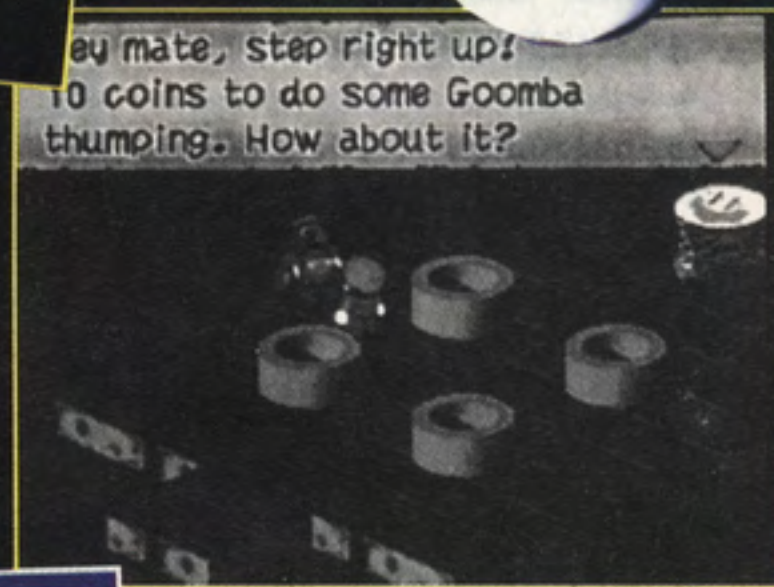


## VERSO YO'STER ISLE!

Per raggiungere la leggendaria Isola di Yo'ster (Yo'ster Isle) non c'è altra strada all'infuori di quella che passa per i Condotti Sotterranei (Pipe Vault). Al nostro trio l'idea piace poco, ma alla fine acquista coraggio e si immerge nel sottosuolo. Qui c'è da vedersela con pozze di lava da superare a mezzo salto e piante carnivore da scavalcare con lo stesso metodo. Andate sempre avanti, scendendo lungo i condotti situati al termine di ogni sezione, e alla fine vi ritroverete nell'Isola di Yo'ster. Per coloro che indugiano nelle fogne, segnaliamo l'eventualità di uno scontro con Goomba una volta scesi nel quarto condotto infestato di piante carnivore.



Hey mate, Step right up! 10 coins to do some Goomba thumping. How about it?



??? : Thanks for the help. You really got me out of a jam.



Strong you are.

(SOPRA) Saltate sui Goombas in questo mitico sottogioco! Yuppie!

YOSHI: (Mario) Glad you finally made it to Yo'ster Isle, home of the Mushroom Derby!



## UN CORDIALE YOSHI-BOSHI A TUTTI!

"Evviva, è il momento di andare a incontrare il mio vecchio amico dinosauro, Yoshter!" comunica Mario con trepidazione. Tuttavia, quando la squadra raggiunge finalmente il luogo stabilito per l'incontro, viene accolta da un dinosauro verde visibilmente nervoso. A quanto pare, c'è un nuovo dinosauro in città e il suo nome è Boshi! Yoshi chiede il vostro aiuto: solo voi potete detronizzare il suo rivale. Benché la riuscita dell'impresa non influisca in alcun modo sulla missione, dovrete assolutamente tentarla: dopo tutto Yoshi è amico vostro e, cosa più importante, c'è un

bel biscotto magico in gioco! Ispezionate l'isola in cerca di biscotti, parlate con gli altri dinosauri e quindi iniziate la vostra gara, sfamando Yoshi dopo che il fischietto è stato suonato e pigiando ritmicamente i tasti 'A' e 'B'. A vittoria conseguita, riceverete il vostro premio e sarete liberi di andare in giro per l'isola. Potrete quindi parlare con una coppia di funghi innamorati che racconteranno di un certo Grate Guy's Casino e sfamare un neonato di proporzioni abnormi chiamato Baby Fat. Questi continuerà a mangiare tutti i biscotti che gli darete e quando sarà sazio riceverete degli oggetti molto interessanti.

## NEXT MONTH!

Sul prossimo numero ci occuperemo delle montagne delle talpe, guideremo un carrello da miniera e ce ne andremo persino al mare!



Bene ragazzi, finalmente siamo giunti in dirittura d'arrivo. Lo so, i vostri poveri piedi non ne possono più, però dovete farvi forza! In fondo cosa dovrei dire io che, oltre ad aver dovuto giocare tutto il game ho anche passato una decina di notti insonni per proporvi questa guida? Mica mi vorrete mollare proprio sul più bello, vero? Quindi fatevi animo e preparatevi ad affrontare lo scontro finale; il malefico Elfo Nero sta finalmente per avere quello che si merita!

## PER IL LABIRINTO DELLA LUCE?

Una volta che sarete riusciti ad impossessarvi dell'ultima Light Orb, fate rotta verso West Cape ed entrate all'interno della porta nera in modo da avere accesso al Labirinto della Luce (il West



Cape si trova vicino al Labirinto d'Acqua, nel caso ve lo foste dimenticati).

## IL LABIRINTO DELLA LUCE

Dalla partenza, andate verso destra ed attraversate le piattaforme cadenti. Usando la Blast Orb e gli Slide Boot saltate oltre il burrone e recuperate la Chiave Blu. Fatto ciò, dovrete lasciarvi cadere e, una volta giù, andate indietro ed in alto. Ora andate in alto dalla par-



tenza (che poi sarà il luogo dal quale emergerete) e usate i Boot e la Blast Orb come avete fatto in precedenza per superare le varie voragini: potrete così entrare all'interno della porta con l'occhio. Una volta che avrete raggiunto i 3 pulsanti, equipaggiatevi con le Magical Hand oltre che con la Blast Orb e poi utilizzate l'attacco multiplo in modo da premere tutti e 3 i pulsanti facendo così aprire la porta.

Ora scendete i gradini. Salite sulla cintura di nastri trasportatori ed en-



trate nella stanza dentata, apritevi la strada verso il basso dei denti fino ad arrivare nella camera ghiacciata. Da qui dovrete essere in grado di diriger- vi in basso a destra, evitando i buchi sul pavimento. Il forziere che si trova nel piccolo passaggio di ghiaccio contiene una Angel Wing. Attraversate



PARTE

## VERSO IL CASTELLO

Una volta che sarete entrati in possesso della Shining Sword tornate al castello ed andate dal re in modo da avere accesso alla seconda parte dell'avventura. Prima di fare ciò però, salvate il gioco nella chiesa del castello e fatevi un bel sonnellino nella locanda in modo da recuperare tutte le vostre energie. Fatto ciò andate dal re che, dopo avervi raccontato di tutti i suoi proble-



Questi pannelli vi teletrasportano in diverse parti del labirinto

mi, vi aprirà un passaggio segreto verso che vi consentirà di raggiungere il Grande Labirinto. Appena fuori fate rotta per la zona la zona in alto a sinistra della mappa: raggiungerete così il labirinto.

## IL GRANDE LABIRINTO

L'obiettivo di questo livello è quello di individuare e sconfiggere i 4 Djinn che



Prendete questo interruttore e andate in basso verso la porta chiusa

quindi la porta e poi andate in alto, percorrete il sentiero asciutto fino ad arrivare di fronte ad una tavoletta di pietra che blocca la vostra strada. A questo punto, rimanendo equipaggiati con la Blast Orb, utilizzate gli Heavy Boot di fronte alla porta in modo da aprirla. Questo procedimento funzionerà anche con tutte le altre porte-tavoletta.

Ora andate dentro l'altra porta, che è quella successiva a quella dalla quale siete entrati. Poi una volta usciti dall'ennesima stanza con i nastri trasportatori, fate rotta verso l'alto utilizzando la combinazione di Slide Boot/Blast Orb per superare i vari burroni. Fatto ciò, ignorate la prima porta nella quale vi imatterete, e continuate ad andare verso il basso, fino a quando non troverete un burrone pieno di piccole piattaforme sulle quali dovrete saltare. Qui, nell'angolo in basso a sinistra, potrete trovare un globo di energia. Ora tornate indietro verso il forziere e, da qui, andate in alto fino a quando non potrete scendere con una liana. (Non dimentica la vostra Monkey Suit!). Una volta in basso, usate la Spark Ball per eliminare i vari anelli e poi andate in basso, attraversate la porta, e quindi premete il pulsante. Fatto ciò ritornate indietro verso la stanza con i burroni/buchi e quindi fate rotta per la stanza che si trova alla vostra estrema sinistra. Prendetevi cura della porta-tavoletta come avete fatto in precedenza e poi equipaggiatevi con la Freeze Orb e le Magical Hand in modo da formare uno scudo con il quale neutralizzare i vari laser.

Fatto ciò rimanete fermi sulla icona che si trova sul pavimento: riceverete così la Shining Sword!



# ALTIMO

# DOOM



si trovano all'interno del labirinto e che stanno cercando di resuscitare il gigante. Ce ne sono 4 di loro localizzati all'interno e intorno al labirinto e vi diciamo subito che avrete bisogno di un sacco di pazienza per riuscire a trovarli. Una volta all'interno del labirinto vi troverete in una stanza che contiene, oltre ad un set di scale che vi condurranno in basso verso lo scontro finale, anche 4 pannelli lampeggianti nei quali dovrete scivolare dentro. Il pannello che si trova in basso a sinistra vi condurrà direttamente ad un Djinn quindi per il momento ignoratelo e fate quindi rotta verso il pannello che si trova nell'angolo in alto a destra e poi scivolateci dentro.

Una volta che sarete emersi vi troverete di fronte a 2 passaggi: prendete quello di destra. Fatto ciò andate in basso e toccate il pulsante in modo da far com-



*Questa chiave va trovata subito, perché apre il resto del labirinto*

parire i pannelli e poi entrate nella stanza che si trova in alto a destra. Andate in alto usando le mattonelle a tempo verso l'icona di Pegasus. Mettetevi l'elmo e poi volate a destra e quindi entrate nella porta. Fatto ciò salite, andate a sinistra e poi ancora su un'altra icona e, questa volta, mettetevi a volare verso sinistra. Andate in alto, a destra e infine camminate lungo il corso d'acqua fino a quando non raggiungerete il pulsante.



A questo punto usate la Blast Orb e gli Slide Boot per tornare indietro attraverso le voragini sulle quali avevate volato. Questa volta, volate a destra verso la spaccatura oltre il burrone. Entrate nella porta e volate oltre l'acqua, dovrete così poter trovare una porta aperta che si trova nell'angolo in basso a destra dello schermo. Entrateci e continuate a scendere fino a quando non giungerete in una piccola stanza con un altro pulsante. Premetelo e poi correte fuori in modo da passare sulle mattonelle a tempo che avrete fatto comparire. Andate in basso. Infine, girate alla svolta successiva (che si troverà sulla destra) in modo da prendere la Chiave Verde che si trova all'interno del forziere.

Ora dovrete per forza lasciarvi cadere visto che non ci sono altre vie per poter salire. Atterrerete così su di una sezione ghiacciata dalla quale dovrete far rotta verso il basso. Troverete così una pozza d'acqua poco profonda che vi condurrà in prossimità di una zona molto più

e, quando lo avrete raggiunto, incamminatevi verso il passaggio alla vostra sinistra che prima avevate ignorato. Attivate l'elmo di Pegasus e quindi fate rotta verso l'angolo basso a destra e colpite il pulsante. Fatto ciò dirigetevi verso l'angolo in alto a sinistra ed entrate all'interno della porta aperta. Ora, ogni qual volta ne avrete la possibilità, andate in alto in modo da raggiungere il primo Djinn. Una volta che lo avrete



*Premete l'interruttore e correte velocemente verso il nuovo passaggio*



*Usate la blaze orb e la shining sword per uccidere il boss*

profonda. Una volta qui, rimanete nella zona bassa ed utilizzate gli Heavy Boot e la Freeze Orb per congelare l'acqua. Colpite il pulsante che si trova alla fine. Fatto ciò entrate nella porta che si dovrebbe essere aperta alla vostra destra e raccogliete la Chiave Blu. Ora andate in alto, a sinistra e poi scendete le scale. Toccate il pulsante che si trova lì vicino e poi andate ancora in basso per ritrovarvi su una delle placche di Pegasus che avevate usato in precedenza. Una volta qui fate rotta verso il punto di partenza

individuato eliminatelo usando la Shining Sword combinata con la Blaze Orb.

Ora tornate indietro verso la stanza con i pannelli e dirigetevi verso la placca in alto a sinistra. Scivolateci dentro. Emergerete così in un background fiammeg-





giante. Una volta qui fate rotta verso sinistra e poi in basso in una stanza dove ci sono 3 possibili uscite. Prendete quella più in basso e continuate ad andare in basso fino a quando non vedrete un gruppo di bombe che si trova in una locazione alla vostra destra. Prendetele ed usatele per far saltare i 2 cicli nel muro: farete così comparire un passaggio ed un pulsante. Premete il bottone e poi, molto rapidamente, correte in basso fino a quando non raggiungerete delle altre bombe. Andate quindi a sinistra fino a quando non ve-

stanza fino a quando non troverete delle mattonelle crepate. Quando ciò accade usate la magia in modo da cadere al piano inferiore.

Una volta giù, andate nell'angolo in basso a destra, salite al primo piano e poi andate ancora a destra per scoprire qualche bella bomba e dei cicli. Una volta che li avrete individuati fateli saltare e poi entrate nel passaggio. Camminate: troverete così un pulsante che dovrete premere in modo da trasformare la sabbia in pietra. Ora tornate in



Correte dietro al Djinn quando usa la magia

Ora tornate in dietro verso le scale e poi entrate nella stanza che si trova alla vostra sinistra. Ora seguite il sentiero che conduce nella parte bassa della stanza successiva e apritevi la strada attraverso le fiamme in modo da raggiungere l'uscita che si trova nell'angolo in alto a destra. Colpite il pulsante a poi andate ancora a destra, eliminate altre fiamme e quindi dirigetevi verso l'uscita in alto a destra. Non preoccupatevi se i blocchi scompariranno prima che riusciate a raggiungere la vostra destinazione infatti potrete utilizzare gli Slide Boot e la Blast Orb per saltare il pezzo di strada rimanente. Fatto ciò entrate nella porta per raggiungere il Djinn.

Ancora una volta, usate la stessa tattica sperimentata in precedenza (ovvero Fire Orb + Shining Sword) solo che qui, quando il Djinn comincia a sputare le sue maledettissime Fireball, corretegli dietro. In questo modo potrete colpirlo rimanendo in una posizione relativamente sicura.

Per risparmiare tempo, usate una Angel Wing e quindi dirigetevi verso il primo pannello che si trova alla vostra sinistra e quindi proseguite fino a quando non vi troverete di fronte l'ennesimo Djinn. Ora fate attenzione infatti questo simpaticone risulta essere piuttosto potente. Evitate assolutamente i mucchi di terra che il malefico vi tira addosso quando si mette a scavare ed evitate anche di farvi colpire dai suoi attacchi a base di fulmini visto che questi vi infliggerebbero una quantità di danni semplicemente smodata. Il modo migliore per eliminarlo è quello di aspettare fino a quando il piccoletto non si metterà a camminare e quindi seppellirlo sotto una montagna di colpi. Il Djinn finale è localizzato nel pannello in alto a destra ed è la sua natura è acquatica. Per ucciderlo, aspettate fino a quando il piccoletto non farà la sua comparsa attraverso la superficie dello stagno e, quando ciò accade, congelatelo utilizzando la Freeze Orb e gli Heavy Boot. Se per caso questo tipo di tecnica non dovesse funzionare cercate di portarvi dietro le sue spalle (la schiena è infatti



Ghiacciate l'acqua per rendere il Djinn vulnerabile

il punto più vulnerabile di tutti i Djinn) ed evitate i suoi vari attacchi mentre lo dilanate da dietro. Una volta che anche il l'ultimo Djinn sarà morto tornate in città e fate il pieno di erbe, passate una notte nella locanda e salvate il gioco in preparazione alla battaglia finale.

## LA BATTAGLIA FINALE

Una volta che tutti e 4 i Djinn saranno stati eliminati scendete gli altri scalini che si trovano nella stanza con il nostro trasportatore; vi troverete ad affrontare Pazort. Il malefico può contare su di un paio di attacchi (uno è il Freeze Shot che genera una serie di blocchi di ghiaccio attraverso lo schermo, mentre l'altro è molto simile al vostro attacco sferrato con la Blast Orb e gli Heavy Boot) davvero devastanti per cui fate molta attenzione. Il segreto per riuscire a sconfiggerlo è quello di rimanere sempre in movimento cercando, al contempo, di portarvi alle sue spalle in modo da poterlo attaccare mentre i suoi colpi sono diretti in un'altra direzione. Uccidete anche questo mostro ed avrete terminato il gioco!

## MA C'E' DI PIU'!!

Come molti di voi avranno sicuramente notato ci sono un paio di livelli che non sono stati trattati nella nostra guida. Questo non è avvenuto perché ci siamo dimenticati di loro ma semplicemente



La blast orb vi aprirà la strada, ma usatela solo sul duro suolo

drete le piattaforme temporanee. Camminateci sopra e prendete la prima strada a destra: troverete così un forziere che contiene la Chiave Rossa.

Fatto ciò usate gli Slide Boot e la Blast Orb per sorpassare il crepaccio in modo da raggiungere la porta che si trova sopra l'entrata per il forziere. Fatto ciò entrate nella porta e poi andate a sinistra. Vi ritroverete così all'interno di una stanza nella quale non potrete muovervi. Qui è dove la Blast Orb e gli Heavy Boot si riveleranno molto utili. Essi infatti vi apriranno una strada attraverso le fiamme permettendovi così di muovervi. Spostatevi attraverso la



La Blast orb e gli Slide boots vi faranno saltare oltre ampi baratri

dietro verso la stanza con il fuoco dalla quale vi siete lasciati cadere attraverso l'uscita che si trova nell'angolo in alto a destra della prima stanza nella quale siete atterrati. Una volta qui fate rotta verso l'angolo in basso a sinistra della grande stanza fiammeggiante e poi scendete i gradini nella stanza adiacente. Ancora una volta fate rotta per l'an-



I Djinn hanno le vostre stesse abilità magiche

golo in basso a sinistra una volta che sarete in basso e, una volta qui, attraversate il ponte che da sabbia è diventato di pietra. Potrete così mettere le vostre zampette sulla Chiave Gialla!



perché non si tratta di livelli che devono essere per forza terminati per poter completare il gioco. Il primo dei livelli segreti di questo Shining Wisdom si trova nella parte bassa della sala del tesoro. Per accedervi non dovrete far altro che scivolare all'interno del pannello in modo da raggiungere una locazione simile in tutto e per tutto alla cripta reale. Il secondo livello invece si trova all'interno dell'albero millenario e per potervi avere accesso dovrete riuscire a far crescere il piccolo alberello che si trova al secondo piano dell'albero



usando il fertilizzante che vi verrà consegnato l'eremita in cima all'albero. Ci vorrà un po' per far crescere il piccolo, quindi abbiate pazienza. La ricompensa per questi 2 livelli sarà costituita da una serie di altre Orb (non molto importanti a dir la verità) oltre ad un nuovo paio di scarpette grazie alla quali riuscirete a piccare dei balzi più lunghi. Questo è quanto.

## ALLA SCOPERTA DI BABBO NATALE

Una volta che avrete raccolto le Orb e tutti gli oggetti buona parte dei cespugli, degli alberi e delle crepe nelle rocce



*Trovate tutti gli oggetti nel tempo limite per ottenere dei Jump boots migliori*

potranno essere fatti a pezzi, rivelando così una immensità di tesori. Dateci un occhio, capito?

## BLAST ORB

Una volta che questa piccola meraviglia sarà nelle vostre mani provate ad equipaggiarvi con essa e poi a camminare attraverso questi arbusti. Li vedrete esplodere, rivelando una scala che vi consentirà di raggiungere un forziere pieno di gioielli e bonus assortiti. Pensate: c'è addirittura una macchina!

## BLAZE ORB

Anche questa Orb funziona in modo analogo alla Blast così, quando ne sarete equipaggiati, tutti i tronchetti ai quali passerete vicino si incendieranno "spontaneamente". Gli alberi neri sono la cosa migliore alla quale appiccare il fuoco infatti, a dispetto del loro aspetto non particolarmente interessante, queste simpatiche pianticelle si riveleranno essere una fonte

quasi infinita di bonus e gemme assortite!

## HEAVY BOOT

Una volta che vi sarete equipaggiati con questi simpatici aggeggi provate un po' a correre contro una delle crepe che si trovano nei muri o nelle pareti rocciose che stanno attorno all'area di gioco. Avrete così accesso a tutta una serie di "grotte" nelle quali potrete recuperare una gran quantità di gemme e bonus assortiti.

## THE END

Beh ragazzi, che ne dite, ne è valsa la pena di fare tutta questa fatica oppure no? Certo, sono d'accordo, si è trattato di una bella faticaccia però direi proprio che ce la siamo spassata parecchio con questo giochino. Indubbiamente si trat-



*Camminate tra questi cespugli con l'Orb equipaggiata*



*L'albero brucia e il passaggio segreto salta fuori!*



alla fine del game potrete notare che la percentuale degli oggetti raccolti è solo del 71%! Accidenti, vuoi vedere che ci siamo dimenticati qualcosa? Oh beh, poco male. Se volete potete pure rimettersi a giocare fino a quando non li avrete trovati tutti, in quanto al sottoscritto mi vado a fare una bella e salutare dormita; sapete alla mia età dopo aver ucciso 456 mostri in un giorno ci si sente un po' stanchi!





# WALL STREET

**VENDO** per Super Nes Killer Instinct Usa a £70000 e Donkey Kong Country Usa a £60000 oppure in blocco a £120000. Come nuovi. Massimiliano 071/7591788

**VENDO** cartucce per Super Nintendo Secret of Mana, Killer Instinct, Stunt Racer FX, Wild Guns, Pitfall, Street Racer, Pac Attack. I prezzi variano dalle £35000 alle £50000. Inoltre vendo O.A.V. Area 88, Fatal Fury, Yu Yu Hakusho a £27000. Michele 0883/542364

**VENDO** Sega Saturn + joystick + adattatore + 9 giochi (NBA Action, Guardian Heroes, Sega Rally, Street Fighter Alpha, Whipout, Daytona USA, FIFA 96, Dragonball Z2, Fatal Fury 3) a £1360000 + spese di spedizione. Tutto compreso di imballaggio originale. Fabio 0131/218511 (ore pasti)

**VENDO** Megadrive 2 Pal + 2 joystick a 3 tasti con Sonic 1 e 2, Sonic & Knuckles, Zoom, Michael Jackson Moonwalker, Mortal Kombat 1 e 2 e adattatore universale, cavo scart, joystick a 6 tasti programmabili con due cassette (una per programmare e una per Mortal Kombat 2) e un altro a 6 tasti. Tutto a £650000. Guido Bernacchi 06/79846733 o 06/79810774

**VENDO** i seguenti giochi per Super Nes: Killer Instinct USA a £90000, Clayfighter USA a £40000, Chrono Trigger USA £100000, Krusty's Super Fun House JAP a £40000. Sono anche disposto a venderli in blocco a £250000. Roberto 085/959664 (ore serali)

**VENDO** Megadrive + MegaCD + 14 cartucce assortite + 6 Cd + adattatore per cartucce estere + adattatore J-plus per CD esteri +3 joystick + cavo scart il tutto a £700000 inclusa consegna a vostro domicilio. Telefonare Lun/Ven ore ufficio allo 0337/383585 Marco.

**CERCO** disperatamente la cartuccia europea di Sensible Soccer World Cup Edition (International Sensible Soccer) per Megadrive. Offro da £40000 a £70000 secondo le condizioni. Telefonare 031/591243 Simone (annuncio valido per il centro nord)

**CERCO** Final Fantasy 3 e Chrono Trigger (in inglese entrambi) per Super Nes. Inoltre scambio o vendo Unirally, NBA Jam TE, Contra 3 e Rock 'n Roll Racing per Super Nes. Marcello Abbondante 0776/312220

**VENDO** cartucce per GB: Batman the animated series (£40000), Lemmings 2 (£35000), Donkey Kong GB (£35000), Zelda (£40000), Samurai Showdown (£40000), Street Fighter 2 (£45000), Wario Land (£40000) oppure tutto in blocco a £250000. 0541/24635 Alberto (ore pasti) PS Oppure scambio con un gioco PSX o Saturn purché tenuto bene.

**VENDO** Sega Game Gear + giochi Batman Returns, Tazmania, Global Gladiators, tutto in ottimo stato. Mirko Greganti via Carducci 31 60019 Senigallia (An)

**VENDO** le seguenti cartucce per Megadrive: Mega SWIV, Batman il ritorno, Alisia Dragoon, California Games, Chiki Chiki Boys, Topolino Mania, Aladdin, Dynamite Headdy, Tazmania, Sonic Spinball, Bio Hazard Battle, Sailor Moon, Marko's Magic Football, Pete Sampras Tennis, Cliffhanger e moltissimi altri ancora a prezzi sbalorditivi da £10000 a un massimo £40000. Gianluca Vasciarelli 0882/74364 (ore serali)

**VENDO** giochi per Super Nes: F Zero, Super Mario Kart, Final Fight 2, Paperboy, International Superstar Soccer. Prezzo trattabile (no perditempo) Simone 06/5133994

**VENDO** i seguenti giochi per Super Nes versioni JAP-USA-ITA: Donkey Kong Country, Clayfighter, Aladdin, Turtles 4, Super ADV Island, Super Metroid, Krusty's fun house, Earthworm Jim, Fever Pitch Soccer. Inoltre vendo Super Gameboy Euro £80000. E molti giochi per 3DO a prezzi bassissimi. Roberto 085/959664 (ore serali)

**COMPRO** giochi Worms, Super Bomberman 2 e 3, Street Racer per Super Nes (Pal Version). Zilio Franco 0432/759684 (max serietà)

**VENDO** i seguenti giochi per Sega Saturn (tutti europei): X-men, Bug!, True Pinball, Hang on GP 95, F1 Challenge, Alone in the Dark 2. I prezzi variano da £50000 a £80000. Inoltre cerco a buon prezzo i seguenti giochi (qualsiasi versione): Uefa Euro 96 England, Victory Goal 96, Nights, Puzzle Bobble 2, Olympic Games, Olympic Soccer. Roberto Ditali 085/959664 (ore serali)

Causa doppio regalo **VENDO** Super Nintendo con un gioco in regalo e 1 joystick incluso ancora tutto sigillato. Vendo Gameboy con 8 giochi più cavo link a £200000. Per informazioni 0438/555466 dalle 19 alle 20. Danis

**VENDO** Game Gear completo di alimentatore originale + Columns, Master of Darkness, Alien 3, Global Gladiators, Devilish, Sonic Drift 2, Battle Toads, Mortal Kombat 2. Tutto a £350000 trattabili. Zamponi Alessandro 06/30810856. Dalle 15 in poi.

**CERCO** Disperatamente Megaman X 2 per Super Nintendo versione, se possibile, americana o italiana e sono disposto a scambiarlo coi seguenti giochi: Joe & Moe (Euro), Turtles in time (USA), Super Street Fighter 2 (USA), Batman Returns (USA), Super Mario All Stars (USA). Francesco 0577/848290 ore serali

**VENDO** console Megadrive 32X europeo + 3 giochi (Chaotics, Mortal Kombat 2 e Doom) £470000, oppure la vendo separatamente a £200000 e le cassette a £90000 ciascuna. Inoltre vendo le seguenti cartucce per Megadrive a £50000 ciascuna: Ex Mutants, Spiderman, Michael Jackson Moonwalker e Street Fighter 2. Paolo Puglia 091/6258686 dalle 14 alle 18.

**VENDO** i seguenti giochi per Sega Saturn: Panzer Dargoon 2 £80000, X-Men £60000, Daytona USA £50000, Bug! £50000 Tutti in versione europea e Vampire Hunter a £70000 giapponese. Inoltre cerco Hang On GP 96 (possibilmente europeo) a non più di £50000. Roberto Ditali 085/959664 ore serali.

## ATTENZIONE!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?



NOVITA' DAGLI USA



AURA INTERACTOR™ è il primo apparecchio interattivo nel mondo dei videogames. Finalmente puoi partecipare, con i tuoi personaggi preferiti, ai combattimenti più travolgenti, alle avventure più fantastiche che hai mai sognato. Puoi sentirti addosso le esplosioni, i pugni, i calci,

le vibrazioni dei carri armati, i reattori degli aerei e delle astronavi. Tutto questo per merito di AURA INTERACTOR™.

Si collega facilmente all'uscita cuffia o a quella preamplificata della tua console per videogiochi, al computer, al televisore, al videoregistratore ed anche al tuo impianto HI-FI.

# Io Vivo INTERATTIVO

AURA INTERACTOR™ è compatibile con tutti i sistemi, si indossa come un normale zaino scolastico: regola la potenza, allaccia le cinture di adattamento, e parti verso l'incredibile mondo virtuale. Non c'è limite di età per viaggiare con AURA INTERACTOR™, una volta provato non lo abbandonerai più.



## CON INTERACTOR™ ENTRI NELLA REALTÀ VIRTUALE

NEI MIGLIORI NEGOZI DI ELETTRODOMESTICI, HI-FI, COMPUTERS.

Presentando questa pagina pubblicitaria nei negozi che vendono AURA INTERACTOR™, avrai l'omaggio "Io Vivo Interattivo".





# YAMATO VIDEO

LA PIÙ COMPLETA COLLEZIONE DI DISEGNI ANIMATI GIAPPONESI



## THE ART OF FIGHTING

L'OCCHIO DI SIRIO

L. 34.900

Da due videogame di successo,  
due cartoni d'azione!

## SAMURAI SPIRITS

APOCALISSE A EDO

L. 39.900



Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita  
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679